1718

AEROTECH 2™

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4
Компоненты 4
Игровые Термины 5
Навыки 5
Статус Команды/Пилота ... 5
ИГРА 6
Последовательность Игры 6
Фаза Инициативы 6
Фаза Движения 6
Фаза Боя 6
Конечная Фаза 6
ДВИЖЕНИЕ 7
Лицевая Сторона 7
Складывание 7
Очки Импульса 7
Использование Очков Импульса ... 7
Манёвры при больших ускорениях ... 8
Броски Управления 8
Эффекты Потери Управления .. 10
Атмосферные Операции .. 11
Влияние Космоса/Атмосферы .. 11
Атмосферное Движение ... 11
Гравитация 11
ТЕМПЕРАТУРА 12
Истребители и Малые Аппараты .. 12
Наращивание Температуры .. 12
Эффекты Температуры 12
Большие Корабли 13
БОЙ 14
Категория 14
Оружейные Отсеки Больших Кораблей .. 14
Линия Взгляда 14
Арки Стрельбы 14
Диапазон 14
Проведение Атаки 16
Угол Атаки 16
Телеуправляемые ракеты 16
Повреждение 16
Локация Попадания 16
Броня 18
Повреждение Структуры .. 18
Критические Попадания ... 18
Уничтожение Корабля 18
Эффекты Критических Попаданий ... 18
Столкновения и Таран 20
Преднамеренные атаки 20
Повреждение от Столкновений 21
Эффекты Атмосферы 21
МИССИИ ПОДДЕРЖКИ НАЗЕМНЫХ ОПЕРАЦИЙ .. 22
Радарная Карта 22
Развёртывание сил 22
Инициатива 22
Движение 22
Бой 24
Стрельба "воздух-земля" . 24
Стрельба "земля-воздух" . 27
Абстрактный Воздушный Бой .. 27
АТМОСФЕРНЫЙ БОЙ 28
Ландшафт и Высота 28
Крушения 28
Масштаб времени и Последовательность ходов .. 28
Движение 28
Разворот 29
Сфероидные DropShip'ы .. 30
Аэрокосмические юниты и *BattleTech* .. 30
Истребители на картах *BattleTech* .. 30
Специальные манёвры 31
Воздушный Бой 31
ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 32
Улучшенное Движение 32
Улучшенная Инициатива .. 33
Улучшенное Оружие Точечной Обороны .. 33
Расход боеприпасов Истребителя ... 34
Астероиды 34
Атака паруса JumpShip'а .. 34
Осколки 35
Стыковка 35
Сброс Мехов и Бронепехоты .. 35
Эскадрильи Истребителей 36
Расход топлива 37
Тактическая эффективность топлива .. 37
Стратегическая эффективность топлива .. 37
Гиперпространственное Путешествие .. 37
Проведение прыжка 37
Повреждение близлежащим юнитам 37
Приземление и Взлёт 37
Запуск/Восстановление Малых Аппаратов . 39
Стрельба "орбита-поверхность" . 39
Ремонт 39
Завесные пусковые установки .. 41
Стрельба "поверхность-орбита" . 41
Телеуправляемые ракеты 41
КОНСТРУИРОВАНИЕ 42
Обзор 42
Технологическая База 42
Класс Корабля 42
Размер корпуса 42
Двигатели 42
Структурная Целостность 44
Компоненты управления .. 44
Другое оборудование 45
Вместимость топлива и эффективность ... 45
Броня 45
Оружие и боеприпасы 46
Охладители, каюты для команды и груз .. 47
Рекордшит 49
Преобразование аппарата 50
AeroTech в *AeroTech 2* 50
BattleSpace в *AeroTech 2* .. 50
СТОИМОСТЬ 51
СИСТЕМА BATTLE VALUE ... 53
ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ . 55
Черты 55
Навыки 55
Использование персонажей *MW3* ... 56
Специфические правила MechWarrior'а ... 56
Прыжковые Точки 56
Перемещение груза 59
Покупка и продажа Кораблей .. 59
Дополнительные Жизненные пути ... 60
АЭРОКОСМИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ... 66
DropShip'ы 66
JumpShip'ы 69
WarShip'ы 71
Истребители 72
Механика нападения 72
JumpShip'ов 72
DropShip'ов 73
ТАБЛИЦЫ BATTLE VALUE ... 74
ИГРОВАЯ СТАТИСТИКА 81
Традиционные Истребители ... 81
Лёгкие АКИ 82
Средние АКИ 88
Тяжёлые АКИ 92
Боевые таблицы 99

СОЗДАТЕЛИ

Дизайн и описание
Крис Хартфорд

Основывали на AeroTech и BattleSpace
Л. Росс Бэбкок III
Крис Хартфорд
Клэр У. Хесс
Сэм Льюис
Джордан Вайсман

Разработка проекта
Брайен Нистул
Помощник разработчика
Рэндалл Н. Биллс

Редакторы проекта
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Джин Рейб
Дэвидсон Коул

Разработчик линии BattleTech
Брайен Нистул

Редакционный штат
Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Ассоциативный редактор
Роберт Бойл
Помощник редактора
Дэвидсон Коул

Производственный штат
Главный художник
Джим Нельсон
Помощник главного художника
Фред Хупер
Менеджер проекта
Брайен Масловски
Иллюстрация обложки
Дуг Чеффи
Разработка обложки
Брайен Масловски
Иллюстрации
Мэттью Плогг
Джон Пол Лона
Скотт Джеймс
Дуг Чеффи
Дуэйн Луз
Дана Кнатсон
Джим Нельсон
Майк Нильсен
Графическая разработка
Джим Нельсон
Расположение:
Брайен Масловски

Штат перевода
Переводчик
Ярослав "Duke" Ненашев
Редактор
Кирилл "Krok" Вьюжанин

Отдельное спасибо
Брайену за позволение мне написать эту книгу (потребовавшей лишь 5 лет постоянных напоминаний), за поддержку в правильном направлении, и за долготерпение, когда же закончу.
Рэндаллу и Флэку за выпуск всех вариантов разработок.
Команде RGM (слишком большой, чтобы перечислять поимённо) за их предложения и советы.
Моим коллегам в TRBI за попытку удержать меня подальше от процесса работы (даже если я пропускал обеды, посочувствуйте Клэр).
И, как всегда, группе игроков (Нейлу, Дарен, Майку и Саймону) за советы по правилам и технические вопросы. Наслаждайтесь приземлением овец и пингвинов, D.

Авторское посвящение:
Новому поколению игроков:
Артуру Мерриаму и Александеру Моссу.

Специальная благодарность от переводчика:
Всем московским фанатам Вселенной **BattleTech** - благодаря именно вам все поклонники этой игры могут ею наслаждаться.

Информация от переводчика:
Заранее прошу прощения за возможную неточность перевода; пожалуйста, не предъявляйте ко мне серьёзных претензий - я хоть и переводчик, но это не мой хлеб - просто мне очень нравится эта игра, и я как смог помог всем её поклонникам, переведя эту книгу. Свои пожелания, предложения и просто мнение посылайте на мой почтовый ящик: nyaroslav@mail.ru. Спасибо!

BATTLETECH®, 'MECH®, BATTLEMECH®, MECHWARRIOR® и AEROTECH© являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA.
AEROTECH 2™ является торговой маркой корпорации FASA.
Copyright® 2000 FASA Corporation.
Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

Опубликовано корпорацией FASA
1100 W. Cermak Road·Suite B305
Chicago, IL 60608

Корпорация FASA доступна на America OnLine (E-mail - FASAInfo (общая информация, Shadowrun, BattleTech) или FASA Art (комментарии по изображениям)) в разделе Online Gaming (пароль "Gaming"). Через Интернет используйте <AOL Account Name>@AOL.COM, но пожалуйста, без листинга или серверной подписки. Спасибо!
Посетите наш сайт во всемирной паутине:
http:/www.FASA.com

ВВЕДЕНИЕ

Звёздный Командир Ламберт вынудил своего Turk*'а сделать сложный разворот, аппарат развернулся практически на одном крыле, пока он это проделывал. Белый пар, остававшийся позади него, указывал на путь с поля боя. Трассирующие выстрелы роты Внутренней Сферы легли выше, но никто из них не приблизился достаточно близко.*

Нащупав ключевой момент в своём манёвре, он бросил аппарат вниз, потом увёл ручку вправо, сделав оборот на три четверти - это позволило ему оказаться позади солдат-сфероидов. Как только нос его аппарата сровнялся с вражеским наземным подразделением, он полностью изменил разворот, выравниваясь для другого беглого обстрела. Сфокусировавшись на цели, он плавно повёл ручку немного влево, потом вправо, убедившись, что пролетит прямо через скопление солдат.

Он нажал на гашетку и рубиновые и изумрудные лучи устремились к земле, уничтожая солдат, рассеивая выживших подобно муравьям. Вновь их оборонительный огонь был малоэффективен, лишь единственный лазерный чирк коснулся его левого крыла. Ламберт взмыл вверх и приготовился сделать оборот для третьего захода.

Внезапно вспыхнул индикатор оповещения, указывая на радаре на вражеский аппарат. Он дёрнул ручку на себя, в отчаянии набирая высоту для маневрирования, потом увеличил тягу до максимума. Он стал подниматься по вертикали и начал делать петлю на вершине своего восхождения, бросив аппарат вниз по вертикали, как только его нос сровнялся с линией горизонта, в классической петле Иммельмана. В этот момент стал видим аппарат Внутренней Сферы, и он вспомнил прошлое. Slayer *был тяжелее и медленнее его* Turk*'а, но лучше вооружён. Это обещало напряжённый бой. Ламберт собирался насладиться этим.*

AeroTech 2 разворачивает волнующее "трёхмерное" сражение воздушных и космических сил в "наземной" игре *BattleTech*, предоставляя игрокам новую арену, где они могут проверить свои командные навыки. Над полем боя проносятся аэрокосмические истребители (АКИ), действуя как ценные разведчики-поисковики и наводчики (споттеры), предоставляя значительную огневую поддержку своими смертоносными обстрелами, бомбардировкой и точечными атаками. БэтлМехи не могут попасть на целевую планету без межпланетных кораблей, известных как DropShip'ы. Эти гигантские корабли могут быть включены в игру, часто как стержень сценария. Межзвёздные аппараты вроде JumpShip'ов и их вооружённых и бронированных собратьев - WarShip'ов - также являются существенным компонентом нападения.

AeroTech 2 (AT2) разработан, во-первых, как приложение для BattleTech и, во-вторых, как самостоятельная игра космических боёв. Соединение аэрокосмических подразделений с наземными силами упрощено. Механика упрощена так, что добавление аэрокосмических сил незначительно увеличивает сложность игры.

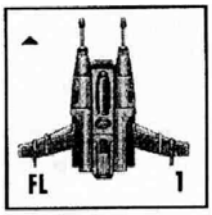
Т.к. это, прежде всего, приложение к *BattleTech*, необходимо знание *BattleTech Master Rules (BMR)*.

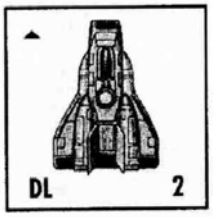
Правила для *AT2* разделены на следующие секции. *Игра* описывает основную механику игры в сфере её применения к космическим битвам. Движение предоставляет правила для совместных атакующих наземных миссий в *BattleTech* вместе с простыми правилами воздушного боя. *Температура* описывает эффекты оружейного огня малых и больших кораблей. *Бой, Миссии Поддержки Наземных Операций* и *Атмосферный Бой* предоставляют более детальные правила для атмосферного движения и боя. *Опциональные Правила* увеличивают глубину и гибкость игры и включает в себя правила улучшенного векторного движения и систему для битв на уровне эскадрилий.

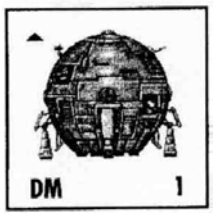
Конструирование предоставляет правила для разработки единиц *AT2* всех классов и правила преобразования единиц из *AeroTech* и *BattleSpace*. *Правила Ролевой Игры* содержат материал для *MechWarrior, Third Edition*, включая описания расширенных Навыков и Черт, новые Жизненные пути и Сферы деятельности, уникальные для персонажей, рождённых в космосе. Заключительная секция, *Аэрокосмическая Технология*, описывает космическую технологию 31-го века.

КОМПОНЕНТЫ

AT2 использует доступные компоненты BattleTech, включая мапшиты и кубики. Эта секция описывает дополнительные компоненты, требуемые для игры.







ФИШКИ

На заднем форзаце *AT2* приводятся перфорированные цветные фишки, представляющие собой положение этих единиц на карте и специальные фишки для астероидов, осколков, завесных пусковых установок, телеуправляемых ракет и т.д. FASA позволяет игрокам сделать копии этих фишек для использования по своему усмотрению.

РЕКОРДШИТЫ

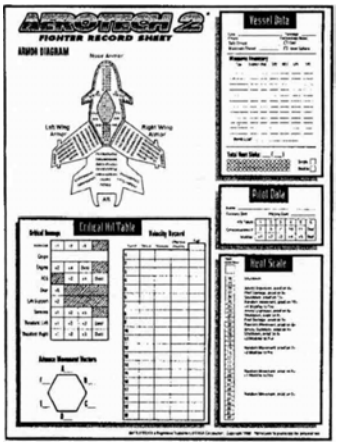
Каждая единицы в *AT2* использует рекордшит для описания игровой статистики и записи любых полученных повреждений. Шиты для истребителей, DropShip'ов, JumpShip'ов, космических станций и WarShip'ов отличаются друг от друга, хотя и имеют некоторые общие черты.

Секция брони позволяет игрокам отслеживать повреждения, полученные броневыми плитами каждой из сторон. Число секций брони зависит от класса корабля.

Секция данных оружия предоставляет подробную информацию об оружии, которое несёт каждая единица и их арки стрельбы, наращивание температуры, диапазон и повреждение.

Данные единицы содержат важную статистику вроде значений Безопасного и Максимального Импульсов и Структурной Целостности. Эта секция также предоставляет место для записи текущей скорости и уровне топлива.

Секция критических систем позволяет игрокам записывать статус различных жизненно важных компонентов, которые имеют значение для оружейной стрельбы. Большинство систем имеют некоторое число боксов, которые последовательно зачёркиваются при получении системой очередного критического попадания. В большинстве случаев способности системы всё ухудшаются при зачёркивании очередного бокса, что отмечается модификаторами, стоящими в каждом боксе.



Когда все боксы системы зачёркнуты из-за критических повреждений (система получила множество попаданий), система считается уничтоженной.

МАПШИТЫ

AT2 использует стандартные мапшиты *BattleTech*. Пустые места (белые гексы) представляют место для космического и высокоатмосферного сражений, а места с ландшафтом используются для операций на малой высоте. В этих правилах термин "мапшит" используется для описания одного мапшита размером 22x17 дюймов (вроде включённых в *BattleTech, Fourth Edition*). Термин "карта" описывает целую игровую арену сценария, состоящую из одного или более связанных мапшитов.

КУБИКИ

Подобно *BattleTech*, *AT2* требует наличия у игроков 6-сторонних кубиков для бросков при определении успеха некоторых действий. Правила могут потребовать от игроков броска одного 6-стороннего кубика (1D6) или двух 6-стронних кубиков (2D6). Когда бросается два кубика, сложите результат обоих кубиков для получения общего результата.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Следующие термины описывают важные концепции в *AT2*.

НАВЫКИ

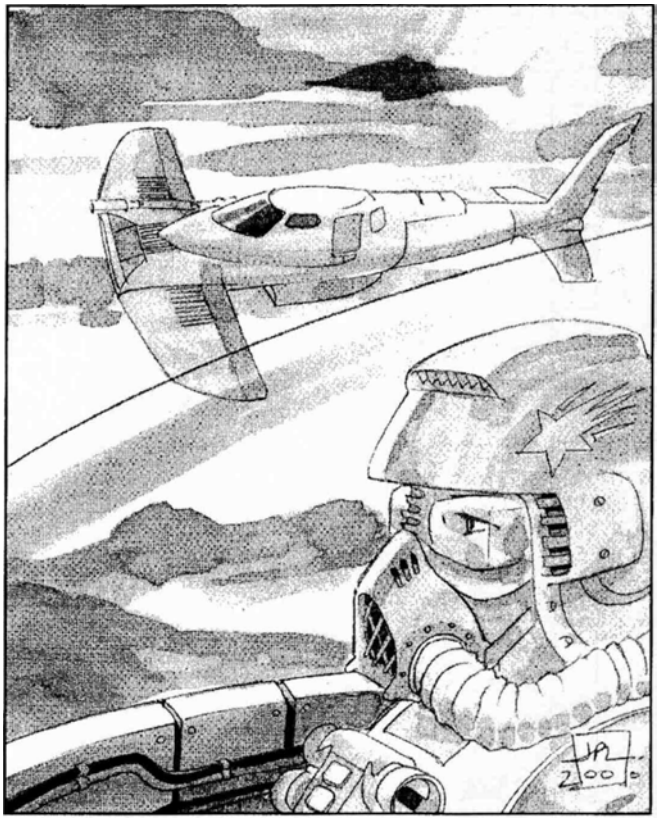
Пилоты и команды кораблей имеют статистику, независящую от своих аппаратов и являющуюся ключевой при разборе задач. Навыки Стрельба и Пилотирование определяют успешность оружейной стрельбы и манёвров. В истребительных аппаратах эта статистика отражает Навык пилота и второго пилота, а в больших кораблях они отражают качество команды в целом.

Стрельба

Навык Стрельба предоставляет базовое целевое число для всех бросков попадания. Базовое целевое число может изменяться диапазоном, точностью оружия и окружающей средой. По умолчанию Навык Стрельбы равен 4.

Пилотирование

Навык Пилотирование предоставляет базовое целевое число для всех Бросков Управления, изменяется сложностью и повреждением аппарату. По умолчанию Навык Пилотирование равен 5.



Предел Успеха/Провала (MoS/MoF)

Большинство действий в *AT2* имеют простой результат - успех/провал. Однако некоторые действия выходят за эти пределы, завися от суммы броска успеха или провала. Чтобы определить Предел Успеха/Провала (MoS/MoF), вычтите целевое число из общего результата броска кубиков. Положительный результат (результат броска выше, чем целевое число) известен как Предел Успеха (MoS), а отрицательный результат (результат броска ниже, чем целевое число) известен как Предел Провала (MoF). Результат 0 (результат броска равен целевому числу) называется Простым Успехом.

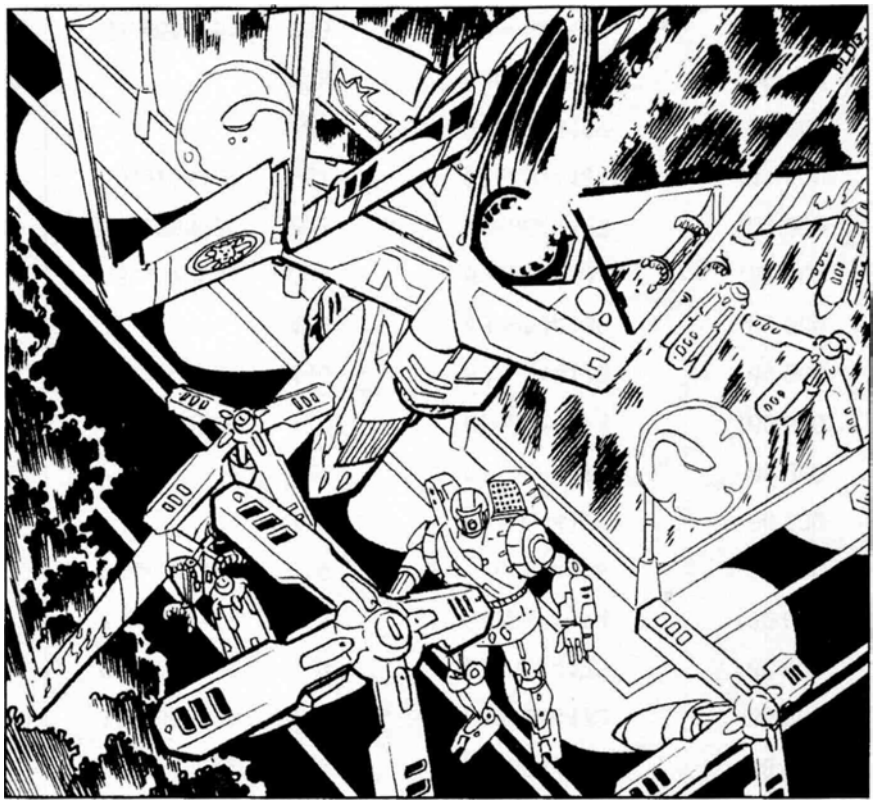
СТАТУС КОМАНДЫ/ПИЛОТА

Как только пилоты и команда получают повреждение, эффективность их работы понижается. Хотя точные эффекты такого понижения зависят от истребителей и больших кораблей, они отмечаются так же, как и при отслеживании статуса команды.

Когда никакие боксы не зачёркнуты, команда действует в полную силу. За каждый зачёркнутый бокс примените штраф +1 ко всем целевым числам Навыка Пилотирование или Стрельба. Когда все 6 боксов зачёркнуты, пилот/команда больше не могут выполнять свою работу. Далее, всякий раз при получении пилотом истребителя повреждения он должен бросить 2D6 против целевого числа, равного 1+(2*число зачёркнутых боксов). Успешный результат этого броска показывает, что пилот остался в сознании; проваленный бросок показывает, что пилот находится в бессознательном состоянии.

ИГРА

AT2 фокусируется на действиях истребителей, но также предоставляет правила для DropShip'ов, JumpShip'ов и WarShip'ов. Основная механика игры остаётся неизменной для всех типов кораблей, с соответствующими правилами "специального случая" для каждого типа.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Последовательность игры обеспечивается структурой механики игры *AT2*, регулирующей действия игроков. Последовательность такая же, как это описано на с.13-14 в *BMR*, с несколькими небольшими изменениями, отражающими уникальную природу АКИ и космических кораблей.

Игроки повторяют последовательность игры до тех пор, пока игра не завершится. Каждый ход включает в себя следующие фазы, приводимые в порядке следования.

1. Фаза Инициативы
2. Фаза Движения
3. Фаза Боя
4. Конечная Фаза

В *AT2* фаза нагрева не выделяется. Вместо этого эффекты температуры разбираются в Фазе Боя или в Конечной Фазе соответственно (см. *Температура*, с.12).

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

Один игрок каждой из сторон бросает 2D6 для определения Инициативы для аппарата, находящегося под его управлением. Сторона с наибольшим результатом броска кубиков обладает Инициативой на протяжении всего хода и движется последней. Сторона со вторым результатом движется предпоследней и т.д.

Секция Опциональных Правил (с.32) предоставляет альтернативную систему Инициативы.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В этой фазе каждая команда перемещает корабли, находящиеся под их управлением. Фаза Движения работает так же, как и в *BMR*, за исключением того, что фаза делится на серию отдельных субфаз, одна на каждый класс корабля. Все корабли одного класса, независимо от управляющего игрока, движутся только в своей субфазе. В пределах каждой субфазы применяется правило *Неравного Числа Юнитов* (*BMR*, с.14). Следующий список показывает порядок субфаз движения.

1. Космические Станции
2. JumpShip'ы
3. WarShip'ы
4. Эвакуационные Капсулы (Escape pods)
5. Спасательные Шлюпки (Lifeboats)
6. DropShip'ы
7. Малые аппараты (не истребители)
8. Истребители

Пол управляет 10-ю истребителями и одним WarShip'ом. Джон управляет 3-мя DropShip'ами и 4-мя истребителями. Джон получил Инициативу и движется вторым в каждой субфазе. Космических станций или JumpShip'ов на карте нет,т.о., игроки пропускают эти субфазы до WarShip'ов. Т.к. лишь один игрок обладает WarShip'ом, Пол должен передвинуть этот корабль до до того, как игра перейдёт к следующей субфазе. В игре эвакуационные капсулы или спасательные шлюпки не участвуют, так что следующая субфаза будет для DropShip'ов. Джон должен передвинуть все 3 своих DropShip'а, т.к. у Пола нет ни одного. В игре не участвуют малые аппараты, так что следующая субфаза будет для истребителей. В игру вступает правило Неравного Числа Юнитов, что требует от Пола передвижения 2-х истребителей, в то время как Пол передвигает по одному.

ФАЗА БОЯ

Команда, имеющая Инициативу, имеет преимущество при распределении стрельбы. Для Фазы Боя воспользуйтесь механикой Фазы Оружейной Атаки (с.13, *BMR*). Игроки, управляющие большими кораблями, должны подсчитать температуру при распределении стрельбы (см. *Температура*, с.12).

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

В Конечной Фазе игроки применяют все повреждения и определяют их эффекты. Уничтоженные юниты убирают с карты. Игроки также должны отмечать текущий уровень температуры для истребительных аппаратов и применить все эффекты. Также они могут попытаться восстановить управление для потерявших его аппаратов, сделав Броски Сознания для пилотов истребителей, и сделать все другие действия, не охватываемые Фазами Движения или Боя.

ДВИЖЕНИЕ

Движение в *AT2* является более сложным, чем в *BattleTech*. В зависимости от того, где действует юнит - в космосе или в атмосфере - применяются различные системы движения.

В вакууме космоса трения практически нет, движущийся аппарат перемещается по прямой линии с постоянной скоростью, пока на него не воздействует сторонняя сила. Вмешательство сторонней силы может привести к изменению скорости или направления. Это может быть естественная сила вроде гравитации, или сгенерированная сила вроде полёта под действием двигателей аппарата. Например, если истребитель ускоряется в одном и том же направлении 2 хода, затрачивая 5 MP в 1-м ходу и 6 MP во 2-м, к концу 2-го хода его Скорость равна 11. Скорость будет 11 до тех пор, пока не будет или торможения, или нового импульса.

В атмосфере применяются подобные принципы, с импульсом, толкающим вперёд от одного хода до следующего. Однако из-за сопротивления атмосферы скорость юнита устойчиво уменьшается до тех пор, пока новая работа двигателей не двинет его вперёд.

Следующие правила применяются к движению в космосе и предоставляют основу для всего движения в *AT2*. Дополнительные правила для атмосферных действий можно найти в *Атмосферном Бое*, с.28. Эти правила движения быстрее и проще, отдают предпочтение играбельности, а не чёткой приверженности физике реального мира. Игроки, предпочитающие систему, наиболее близкую к реальности, должны ознакомиться с системой улучшенного векторного движения в *Опциональных Правилах* (с.32).

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

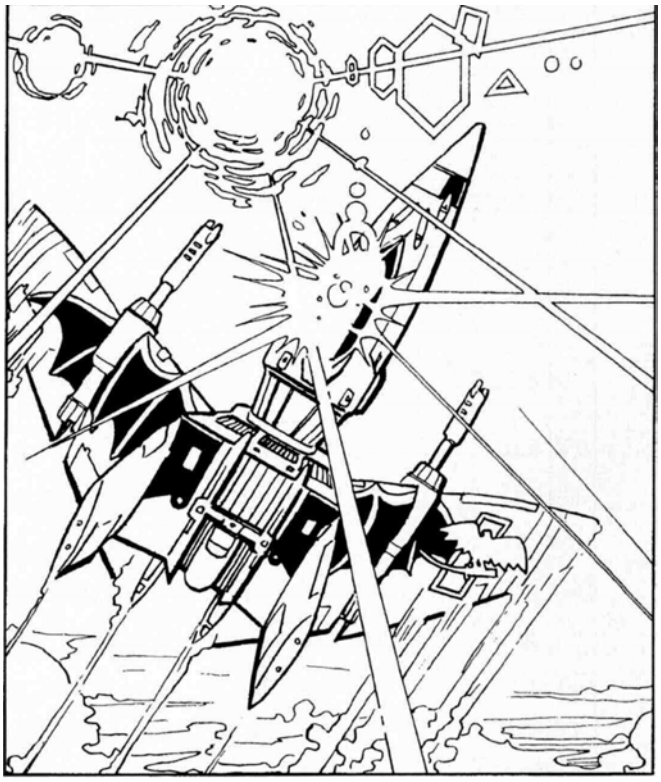
AT2 использует карту с гексами для регулирования движения, а каждый юнит должен быть сориентирован с одной из 6-ти сторон гекса, где он находится. Лицевая сторона юнита - направление его "носа" - определяет пространство, где можно вести стрельбу и где проводятся атаки против этого юнита. В основных правилах *AT2* лицевая сторона и направление (направление движения) - это одно и то же. Правила *Улучшенного Движения* (с.32) предоставляют альтернативную систему движения, где лицевая сторона и направление - различные понятия.

СКЛАДЫВАНИЕ

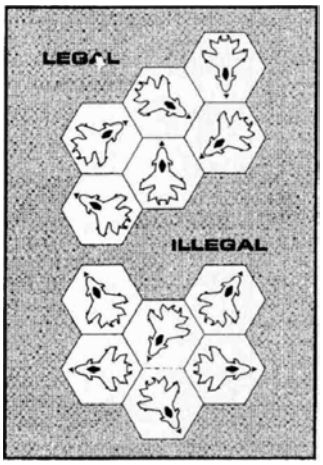
В одном и том же гексе может находиться любое количество юнитов, не зависимо от того, какому игроку они принадлежат. Корабли в тех же гексах могут столкнуться, если один или более из них теряют управление (см. *Броски Управления*, с.8).

ОЧКИ ИМПУЛЬСА

Каждый способный к движению юнит имеет два Значения Импульса. Безопасный Импульс - это число Очков Импульса, которые корабль может потратить в один ход без каких-либо неблагоприятных эффектов. Максимальный Импульс - это общее число Очков Импульса, которые юнит может потратить в один ход, и оно равно 1.5, умноженному на значение Безопасного Импульса. Трата некоторого количества Очков Импульса больше, чем значение Безопасного Импульса, снижает управляемость юнита, усложняя его управление и увеличивая сложность нацеливания на вражеские юниты.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ ИМПУЛЬСА



В космосе каждый юнит летает с постоянной скоростью и направлением, пока его двигатели не дадут новый импульс или же юнит не попадёт под влияние притяжения планеты (см. с.11). Или в начале, или в конце движения юнита он может потратить Очки Импульса для изменения скорости. Очки Импульса могут быть потрачены в ходе движения для изменения направления полёта.

Изменение Скорости

Каждое затраченное Очко Импульса увеличивает или уменьшает скорость юнита на 1. Юниты а *AT2* не имеют максимальной скорости, хотя размер игровой арены создаёт практические пределы. Скорость юнита может снизиться до 0, но *не ниже* 0. В стандартной системе движения аппарат не может двигаться назад.

Изменения скорости, сделанные до движения, влияют на движение в текущем ходу. Изменения скорости, сделанные в конце движения, возымеют действие в следующем ходу. Юнит, который изменил скорость в конце одного хода, не может изменить скорость снова в начале следующего хода.

Смена Направления

Очки Импульса используются для изменения лицевой стороны юнита в ходе движения на 60° (одна сторона гекса). Цена поворота в Очках Импульса зависит от текущей скорости, как это показано в таблице Turning Cost. Критическое повреждение юнита может увеличить эту цену. Учтите, что каждый пункт скорости выше 10 увеличивает цену поворота на 1 Очко Импульса. Например, поворот на одну сторону гекса при Скорости 15 стоит 10 Очков Импульса.

Если юнит не имеет достаточного импульса для поворота при текущей скорости, он не может повернуться.

Группы истребителей и юниты со Скоростью 0 могут повернуться в одном гексе на столько сторон гекса, сколько позволяют доступные импульсы. DropShip'ы и малые аппараты могут повернуться максимум на 2 стороны гекса до движения вперёд минимум на 1 гекс. WarShip'ы могут повернуться максимум на 1 сторону гекса, потом они должны двигаться минимум на 1 гекс вперёд перед новым поворотом.

Вращение

Любой юнит может потратить 1 Очко Импульса на "вращение" - движение, которое эффективно меняет правую и левую стороны аппарата. Аппарат может сделать этот манёвр в начале или в конце Фазы Движения. Каждый ход можно делать одно безопасное вращение. Проведение второго вращения в этом же ходу потребует от игрока сделать Бросок Управления (см. с.8).

Вращение приблизительно эквивалентно повороту торса в *BattleTech* с целью повышения гибкости юнита, особенно когда он повреждён. В бою это означает - оружие левой арки стрельбы становится оружием правой и наоборот. Попадания в локации брони левой стороны применяются к лицевой стороне правой. Соответственно, любое критическое повреждение, которое ограничивает поворот в одном направлении, при развороте юнита ограничивает поворот в другом направлении.

Например, истребитель с одним боксом повреждения импульсатора на левой стороне обычно будет тратить только одно очко на поворот направо. Если юнит разворачивался, поворот направо будет стоить ему дополнительного Очко Импульса. Поворот же налево будет по обычной цене.

Движение

Каждый аппарат должен двигаться на число гексов, равное его скорости. Пока Скорость не равна 0, первое движение любого юнита, до проведения любого изменения лицевой стороны, должно быть движением вперёд на один гекс.

МАНЁВРЫ ПРИ БОЛЬШИХ УСКОРЕНИЯХ

Корабли их команды могут выдержать только нормальный уровень сил притяжения без каких-либо неблагоприятных эффектов. Если отдельная трата Очков Импульса на поворот или изменение скорости превышает текущую Структурную Целостность (SI) корабля, манёвр может повредить корабль. Если потраченные на отдельный манёвр Очки Импульса вдвое превышают число не зачеркнутых боксов пилота/команды, манёвр может повредить пилота/команду. Если затраченный импульс двое превышает оба значения, то игрок должен сделать бросок для определения, были ли повреждены и аппарат, и пилот/ команда.

Если количество потраченного импульса превышает SI, управляющий игрок должен сделать Бросок Управления (см. с.8), добавив превышающие SI корабля Очки Импульса к целевому числу. Если бросок успешен, манёвр выполнен нормально. Если же нет, манёвр выполнен, но корабль получает 1 пункт повреждения к SI.

ТАБЛИЦА TURNING COST

Текущая Скорость	Цена в Очках Импульса
0-2	1
3-5	2
6-7	3
8-9	4
10	5
11	6
12+	+1 за пункт

ТАБЛИЦА CONTROL ROLL

Базовое Целевое Число: Навык Пилотирование

Модификаторы	
Пилот/команда повреждены	+1 за зачёркнутый бокс
Авионика повреждена	+1 за зачёркнутый бокс
Система жизнеобеспечения повреждена	+1 за зачёркнутый бокс
Атмосферные операции	+2
Превышение Безопасного Импульса	+1

Например, истребитель с SI 6 пытается сделать манёвр, который требует 8 Очков Импульса. Т.к. это на 2 очка выше, чем SI истребителя, пилот должен сделать успешный Бросок Управления с модификатором +2 (Целевое Число 8) или получить 1 пункт повреждения к SI истребителя.

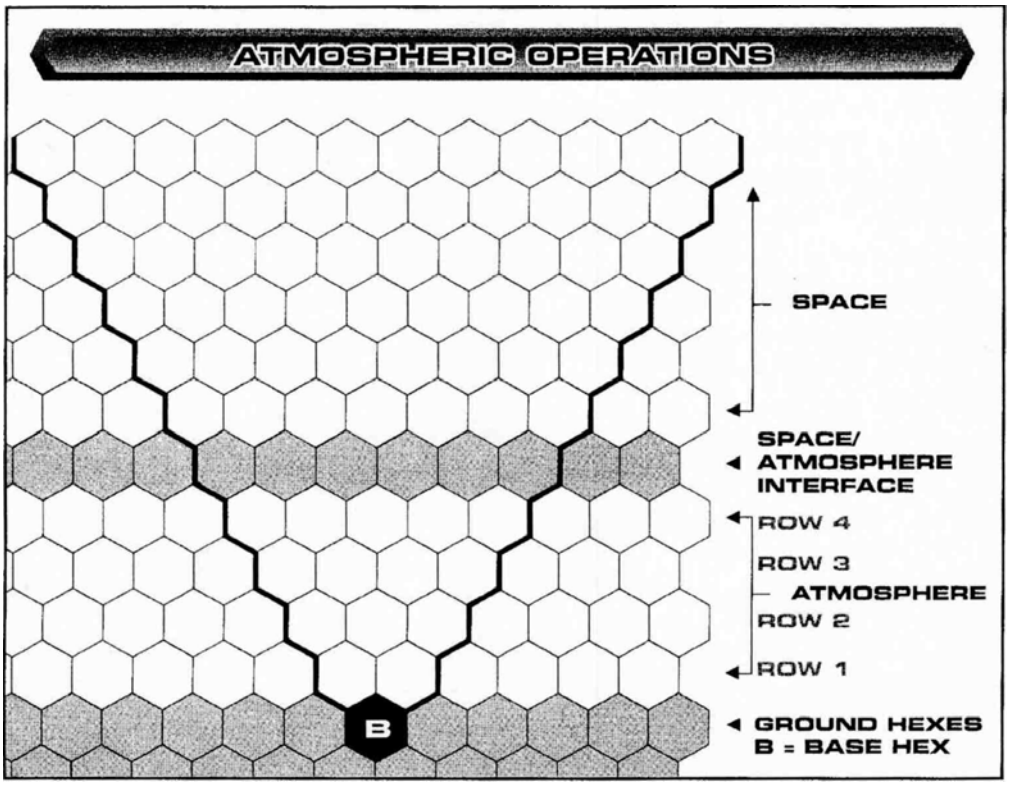
Если количество импульса, превышающего SI, вдвое превышает число не зачёркнутых боксов пилота/команды, управляющий игрок должен бросить 2D6 против целевого числа, равного 2+(2*число зачёркнутых боксов пилота/команды), добавив избыток Очков Импульса к целевому числу. Успех покажет невредимость пилота/команды. Провал наносит 1 бокс повреждения пилоту/команде, а пилот истребителя должен сделать Бросок Сознания (см. *Статус Пилота/Команды*, с.5).

*Невредимый пилот истребителя с SI 7 выполняет манёвр, который использует 14 Очков Импульса. Это превышает SI истребителя, так что он должен сделать Бросок Управления с модификатором +7. Т.к. это также более чем вдвое превышает число не зачёркнутых боксов (2*6=12), игрок должен бросить 2D6, чтобы определить, получил ли пилот повреждение. Базовое Целевое Число равно 2, модифицируется на +2 (разница между Очками Импульса, которые может выдержать пилот (12), и потраченными в действительности (14)). Он бросает 2D6 против Целевого Числа 4, и, к сожалению, получает 3. Это приносит ему 1 пункт повреждения и он должен сделать Бросок Сознания против Целевого Числа 3.*

БРОСКИ УПРАВЛЕНИЯ

Некоторые ситуации или типы повреждения могут стать причиной крушения аппарата или осложнить пилоту и команде управление этим кораблём. *AT2* использует Броски Управления (подобно Броскам Навыка Пилотирование в *BattleTech*) для отображения попыток пилота управлять движением корабля в сложных ситуациях.

MOVEMENT



(space - космос; space/atmosphere interface - прослойка космос/атмосфера; row 4,..., row 1 - ряд 4,..., ряд 1;atmosphere - атмосфера; ground hexes - наземные гексы; B=base hex - B=базовый гекс)

Чтобы сделать Бросок Управления, бросьте 2D6 против целевого числа, основанного на Навыке Пилотирование, факторах повреждения и окружающей среды, по таблице Control Roll. Если результат броска равен или выше целевого числа, юнит сохраняет управление. Иначе юнит считается потерявшим управление. Броски Управления делаются в Конечной Фазе хода, в котором условия вызвали произошедшую потенциальную потерю управления.

Отключенные юниты автоматически теряют управление.

ТАБЛИЦА RANDOM MOVEMENT

Результат броска 1D6	Эффект
1	Вперёд на 1 гекс, поворот влево на 2 стороны гекса
2	Вперёд на 1 гекс, поворот влево на 1 стороны гекса
3-4	Вперёд на 1 гекс
5	Вперёд на 1 гекс, поворот вправо на 1 стороны гекса
6	Вперёд на 1 гекс, поворот вправо на 2 стороны гекса

ЭФФЕКТЫ ПОТЕРИ УПРАВЛЕНИЯ

Юнит, который потерял управление, не может тратить любые Очки Импульса. Не может изменить скорость или направление и будет продолжать двигаться в текущем направлении и текущей скоростью.

Далее, такие юниты рискуют столкнуться с другими кораблями. Если потерявший управление юнит входит в тот же гекс, что и другой аппарат, дружественный или вражеский, бросьте 2D6. При результате 10+ потерявший управление юнит сталкивается с "целью". Если в гексе множество потенциальных целей, случайным образом определите, в какую из них попал такой юнит. См. *Столкновения и Таран*, с.20 для детального освещения повреждения, наносимого обоим юнитам.

Вдобавок, потерявший управление юнит получает модификатор +2 к целевым числам попадания и не может пытаться приземлиться, выпускать или чинить истребители, или стыковаться с другими кораблями. Если потерявший управление корабль пытается вновь войти в атмосферу, он уничтожается. Потерявшие управление JumpShip'ы и WarShip'ы не могут ни развернуть или чинить прыжковые паруса, ни сделать прыжок. Если парус разворачивался в момент потери управления, парус уничтожается. Состыкованные DropShip'ы могут попытаться расстыковаться с потерявшей управление станцией, JumpShip'ом или WarShip'ом, но должны сделать успешный Бросок Управления или также потеряют управление.

Случайное Движение

Когда Предел Провала Броска Управления 5+, или когда есть критические попадания или эффекты температуры, юнит может начать случайное движение в следующей Фазе Движения. Вместо движения юнита вперёд, за каждый пункт скорости бросьте 1D6 и сравните результат с таблицей Random Movement, где обозначены движения. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока не отработаете все пункты скорости.

Управляющий игрок должен обратить внимание на число Очков Импульса, которые обычно использовались бы для выполнения каждого манёвра юнита с текущей скоростью (эффективные Очки Импульса) и применить соответствующие эффекты при манёврах при высоких ускорениях (с.8). случайное движение позволяет аппарату выполнять манёвры, обычно считающиеся невозможными для его класса, вроде поворота WarShip'а на две стороны гекса за один и тот же ход. В таких случаях при подсчёте эффектов для манёвров при высоких ускорениях удвойте цену эффективных Очков Импульса.

Саймон делает Бросок Управления для своего истребителя Shilone *и проваливает его с Пределом 6, что означает - юнит должен получить случайное движение. Истребитель имел Скорость 4, так что он будет делать 4 броска по таблице Random Movement. Первый результат 3; истребитель просто движется вперёд на 1 гекс. Следующий результат 4; и юнит движется вперёд на следующий гекс. Третий результат 6, который означает, что истребитель движется вперёд на 1 гекс, потом поворачивается вправо на 2 стороны гекса - обычно это манёвр за 4 Очка Импульса. Последний результат 5, так что юнит движется вперёд на 1 гекс и поворачивается ещё раз вправо на 1 сторону гекса - манёвр на 2 Очка Импульса.* Shilone *имеет SI 6, так что никакой из манёвров не превышает ограничения манёвров при высоких ускорениях.*

АТМОСФЕРНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Почти не избежать того, чтобы сражения на низкой орбите не вышли в верхнюю атмосферу. Когда сражение близко в планете, сделайте следующие изменения на карте и в правилах. Обращайтесь с 4-мя рядами гексов выше земли как с атмосферой планеты. 5-й ряд - это прослойка космос/атмосфера. Гравитация (см. ниже) влияет на любой аппарат на этом же мапшите как на поверхности планеты.

Диаграмма Атмосферных Операций на с.10 иллюстрирует установку "планета/низкая орбита". Используйте базовый гекс В и соответствующие арки стрельбы с опциональным правилом *Стрельба "Орбита-Поверхность"*, с.41.

ПРОСЛОЙКА КОСМОС/АТМОСФЕРА

Прослойка космос/атмосфера отмечает линию раздела между эффективным вакуумом космоса и атмосферу планеты с увеличивающейся плотностью. Т.к. она действует как препятствие, прослойка может повредить или уничтожить аппарат, входящий в гексы прослойки. Когда юнит переходит в гекс прослойки из гекса космоса, он должен сделать Бросок Управления, применив соответствующие модификаторы из таблицы Re-entry (до максимум 6) вдобавок к любым другим применяемым модификаторам.

Если результат равен или выше целевого числа, вход успешен и аппарат достигает целевого гекса и продолжает движение. Если результат меньше, чем целевое число, вход провален. Скорость юнита падает до 0, и он остаётся в том гексе, из которого он пытался войти в прослойку. Вдобавок, за каждый пункт Предела Провала (MoF) нанесите 5 пунктов повреждения на нос аппарата (см. *Повреждение*, с.16).

Только тот аппарат, который может затратить 4 или больше Очков Импульса, может двигаться из гекса прослойки в гекс космоса. JumpShip'ы и WarShip'ы не могут входить в прослойку космос/атмосфера. Потерявший управление юнит, сделавший это, немедленно уничтожается.

АТМОСФЕРНОЕ ДВИЖЕНИЕ

В атмосфере динамики подъёма и торможения различаются, давая аэродинамическим DropShip'ам и истребителям значительное преимущество над сфероидными DropShip'ами.

Для каждого юнита, действующего в атмосфере, увеличение скорости на 1 стоит 2 Очка Импульса. Каждый юнит в атмосфере автоматически уменьшает скорость на 1 в Конечной Фазе каждого хода. Воспользуйтесь стандартными правилами для уменьшения скорости более чем на 1 пункт за ход.

ТАБЛИЦА RE-ENTRY

Ситуация	Модификатор (максимум 6)
Аппарат имеет повреждение двигателя	+1 за зачёркнутый бокс
Аппарат имеет повреждение импульсаторов	+1 за зачёркнутый бокс
Аппарат не имеет импульса*	+6

* Аппарат считается не имеющим импульса, если не может сгенерировать любой импульс из-за критического повреждения двигателя или недостатка топлива

ТАБЛИЦА ALTITUDE

Ряд гексов	Высота (км)	Максимальная Безопасная Скорость
Земля	0-17	2
Ряд 1	18-35	3
Ряд 2	36-53	6
Ряд 3	54-71	9
Ряд 4	72-89	12
Прослойка	90-107	15

Т.к. сфероидные DropShip'ы должны использовать свои импульсаторы для подъёма, управления и скорости, они непрактичны для атмосферного боя. Однако DropShip может парить над некоторой точкой, направив нос от планеты (лицевая сторона - в одной из двух сторон гекса, равноудалённых от поверхности планеты) и уменьшает свою скорость до 0. Юнит должен затратить 2 Очка Импульса за каждый ход для подавления гравитации. Пока DropShip парит, его импульс не увеличивает скорость юнита.

Аэродинамические DropShip'ы и группы истребителей могут оперировать более высокими скоростями, чем сфероидные, используя крылья и другие подъёмные устройства для полёта и используя элероны, закрылки и рули высоты для манёвра. Из-за плотности атмосферы и, вследствие этого, трения, которое увеличивается по мере приближения к поверхности, максимальная скорость аппарата будет уменьшаться, как это показано в таблице Altitude.

Если аппарат превышает безопасную скорость для данного уровня высоты, он автоматически получает 5 пунктов повреждения на броню носа за каждый пункт превышения безопасной скорости.

Если истребитель или аэродинамический DropShip имеет скорость 0, он попадает под влияние гравитации (см. с.11).

Юниты могут войти в гекс, который представляет собой землю, как если бы он был атмосферным гексом, если они пытаются приземлиться или двигаться к карте малой высоты (см. *Атмосферный Бой*, с.28).

Атмосферные перехватчики (т.е. истребители 'MechBuster) могут действовать только на земных гексах и не выше двух рядов гексов от поверхности.

Самолёты с пропеллером вроде планера-споттера *Boomerang* могут действовать только на земных гексах и не выше одного ряда гексов от поверхности. Эти традиционные аппараты могут парить, как и в случае сфероидных DropShip'ов, поворачиваясь за половину стандартной цены.

ГРАВИТАЦИЯ

Гравитация влияет на положение любых юнитов на том же мапшите, где есть поверхность планеты. В Конечной Фазе сместите любые юниты на планетарном мапшите на один ряд гексов ближе к поверхности планеты. Если есть 2 возможных гекса, в которые может сместиться юнит, управляющий юнитом игрок может выбрать самостоятельно гекс, в котором его юнит завершит ход. Аппарат, смещающийся в гекс прослойки, должен сделать Бросок Управления для входа в него.

Гравитация не влияет на юниты в прослойке, в атмосфере или на наземном гексе, если их скорость не равна 0. Юниты в наземном гексе со скоростью 0 должны парить, пытаться приземлиться (см. *Приземление и Взлёт*, с.37) или потерпеть крушение. Потерпевший крушение юнит считается уничтоженным.

ТЕМПЕРАТУРА

Большинство оружия, используемого в AT2, выделяет огромное количество температуры. Корабли должны рассеять эту температуру, чтобы избежать повреждения команды или хрупких корабельных систем. Серия охладителей, укреплённых на каждом юните, рассеивает некоторое количество температуры, но редко всю температуру, выделяемую оружием.

Размер корабля влияет на то, сколько рассеивается температуры: истребители и малые аппараты чётко отслеживают температуру и её рассеяние. Большие корабли, вроде DropShip'ов и WarShip'ов, используют более абстрактную систему отслеживания температуры, производимой огромными оружейными батареями, которые они несут.

ИСТРЕБИТЕЛИ И МАЛЫЕ АППАРАТЫ

Каждое оружие имеет Значение Температуры, которое представляет собой количество тепла, выделяемое этим оружием при стрельбе. Когда общее количество выделяемого тепла меньше, чем количество охладителей, температура не влияет на аппарат. Если же юнит выделяет тепла больше, чем количество охладителей, то могут произойти неблагоприятные эффекты.

НАРАЩИВАНИЕ ТЕМПЕРАТУРЫ

Механика выделения тепла и его рассеяния основана на тех же принципах, что изложены в *BMR* на с.46-48. Истребители выделяют тепло только при оружейной стрельбе или при критическом повреждении двигателя, как это показано в таблице Heat Point, при движении тепло не выделяется.

В ходе Фазы Боя игроки должны учитывать тепло, выделяемое каждым истребителем, и вычесть из него количество работающих охладителей. Отмечайте все оставшиеся Пункты Температуры на Шкале Температуры. Эти Пункты Температуры кумулятивны - избыточные Пункты Температуры предыдущих ходов прибавляются к Пунктам Температуры текущего хода. Если аппарат рассеивает тепла больше, чем было его выделено, вычтите разницу из числа, отмеченного на Шкале Температуры. Уровень температуры, отмечаемый на этой Шкале, не может быть меньше 0, но может быть выше 30, в таких случаях избыток температуры записывается в боксе Heat Overflow Шкалы Температуры (см. *Регистрация Наращивания Температуры*, с.47, *BMR*).

ЭФФЕКТЫ ТЕМПЕРАТУРЫ

Избыток тепла может стать причиной множества проблем, от сбоев компьютера и случайного движения до повреждения пилоту и взрыва боеприпасов. Перед прочтением следующих секций просмотрите таблицу Heat Scale на рекордшите в конце этой книги.

Игроки могут избежать некоторых эффектов избытка температуры, сделав успешный бросок 2D6 против целевого числа, стоящего около соответствующего события на шкале температуры. Если результат броска равен или больше, чем целевое число, пилот успешно избегает этого эффекта избытка тепла. Если уровень температуры за один ход достиг двух или более таких точек, сделайте бросок только против наибольшего целевого числа. Например, если истребитель имеет 11 единиц тепла, он проходит 2 события Случайное Движение (5 и 10 единиц тепла соответственно). Игрок бросает только против целевого числа 6+ (10 единиц тепла).

Эффекты Случайного Движения

При уровне в 5, 10, 15, 20 и 25 единиц тепла системы навигации и пилотирования аппарата могут сбоить. Сбой означает, что аппарат не может свободно тратить Очки Импульса в следующем ходу и юнит считается потерявшим управление и страдает от случайного движения (с.10). чтобы аппарат вновь был управляем, игрок должен сделать Бросок Управления. Аппарат остаётся под действием событий шкалы и должен делать в каждой последующей Конечной Фазе успешный Бросок Избежания случайного движения, пока температура не упадёт ниже первого события шкалы (5 единиц тепла).

Эффекты Оружейной Атаки

Компьютер нацеливания чувствителен к температуре. При увеличении температуры точность оружия понижается. При уровне в 8, 13, 17 и 24 единиц тепла модифицируйте числа попадания юнита. Если применяется несколько модификаторов, используйте только наибольший. Например, истребитель имеет 20 единиц тепла и подпадает под три штрафа числа попадания (+1 за 8 единиц тепла, +2 за 13 единиц тепла и +3 за 17 единиц тепла). Применяется же лишь наибольший штраф (+3).

ТАБЛИЦА HEAT POINT

Источник	Пункты Температуры
Оружейный огонь	По таблицам Combat, с.99-101
Охладитель	-1 за работающий охладитель -2 за работающий двойной охладитель
Повреждённый двигатель	+2 за попадание

Эффекты Отключения

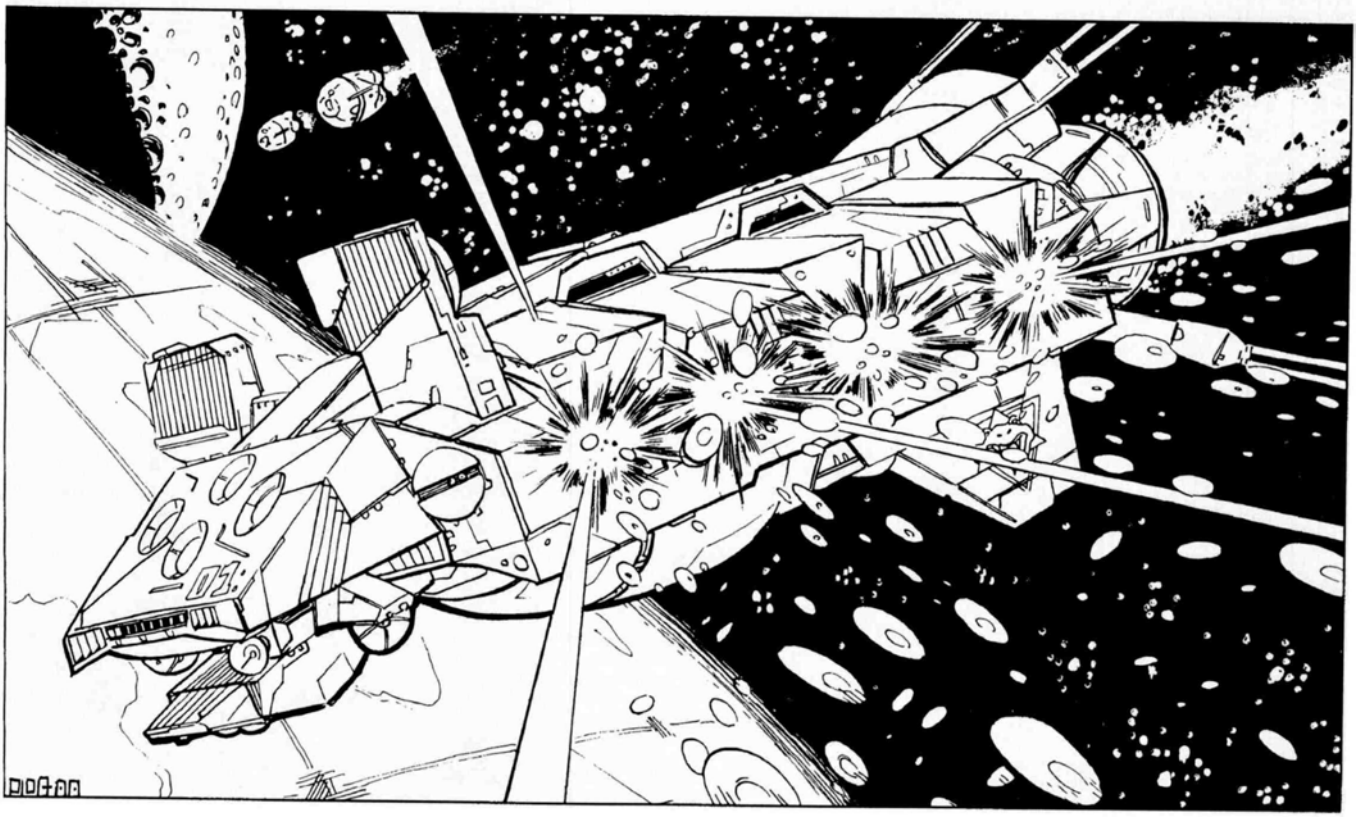
При уровне в 14, 18, 22, 25 и 30 единиц тепла избыток тепла может дестабилизировать силовую сплав-установку корабля, запустив механизм безопасного отключения. Пилот может попытаться избежать автоматического отключения, бросив 2D6 против целевого числа, стоящего около события отключения на шкале температуры. Если бросок успешен, юнит остаётся в действии. Если же бросок провален, юнит отключается и не может тратить Очки Импульса, стрелять из оружия или сбрасывать бомбы. Охладители корабля продолжают работать и рассеивать тепло в обычном режиме.

Если юнит отключается в космосе, он продолжает дрейфовать с текущей скоростью и направлением, пока пилот не сможет запустить силовую установку корабля, сделав успешный бросок Избежания отключения в последующем ходу. Двигатель автоматически запускается, когда температура падает до 13 или ниже. При столкновениях юнит считается потерявшим управление, но не страдает от любых эффектов случайного движения.

В атмосфере отключенный юнит продолжает двигаться по прямой линии, но рискует остановиться и потерять высоту (см. *Атмосферные Операции*, с.11). Отключённый юнит, который движется из гекса космоса в прослойку космос/атмосфера, автоматически уничтожается.

Эффекты Боеприпасов

Высокие уровни температуры могут стать причиной взрыва боеприпасов, что нанесёт огромный ущерб аппарату. Броски Избежания требуются при уровне в 19, 23 и 28 единиц тепла. Если бросок Избежания провален, боеприпас приводит к повреждению в результате мощного взрыва.



Только боеприпас винтовки Гаусса не является причиной взрыва из-за нагрева. Например, пулемёт наносит 2 единицы повреждения, SRM-2 наносит 4 единицы повреждения, AC/10 - 10 и т.д. Истребитель с боеприпасом для пулемёта и AC/10 получит повреждения от взрыва боеприпасов к AC/10.

Если имеет место взрыв боеприпасов, умножьте повреждение, наносимое одним залпом, на количество оставшихся залпов, и примените полученное повреждение к SI юнита. Если истребитель, оборудованный CASE, страдает от взрыва боеприпасов, он получает повреждение лишь от одного залпа. Оставшийся боеприпас оружия уничтожается, но не наносит дополнительного повреждения.

Например, истребитель *Slayer* имеет полную тонну боеприпасов к AC/10, которая взорвалась. Это наносит 100 единиц повреждения (10 единиц за выстрел, умноженные на 10 залпов в тонне) SI корабля, что уничтожает юнит. Истребитель, имеющий CASE, получит лишь 10 единиц повреждения.

Взрыв боеприпасов автоматически поражает пилота/команду корабля, нанося 1 пункт повреждения. Пилоты истребителей должны сделать Бросок Сознания (см. *Статус Пилота/Команды*, с.5).

Эффекты Повреждения Пилота

Высокие уровни температуры также могут ранить пилота. Броски Избежания должны делаться при уровне в 21 и 27 единиц тепла. Эффект повреждения пилота/команды остаётся до конца битвы. Когда бросок Избежания повреждения от температуры провален, пилот/команда получает 1 бокс повреждения и пилоты истребителей должны сделать Бросок Сознания (см. *Статус Пилота/Команды*, с.5).

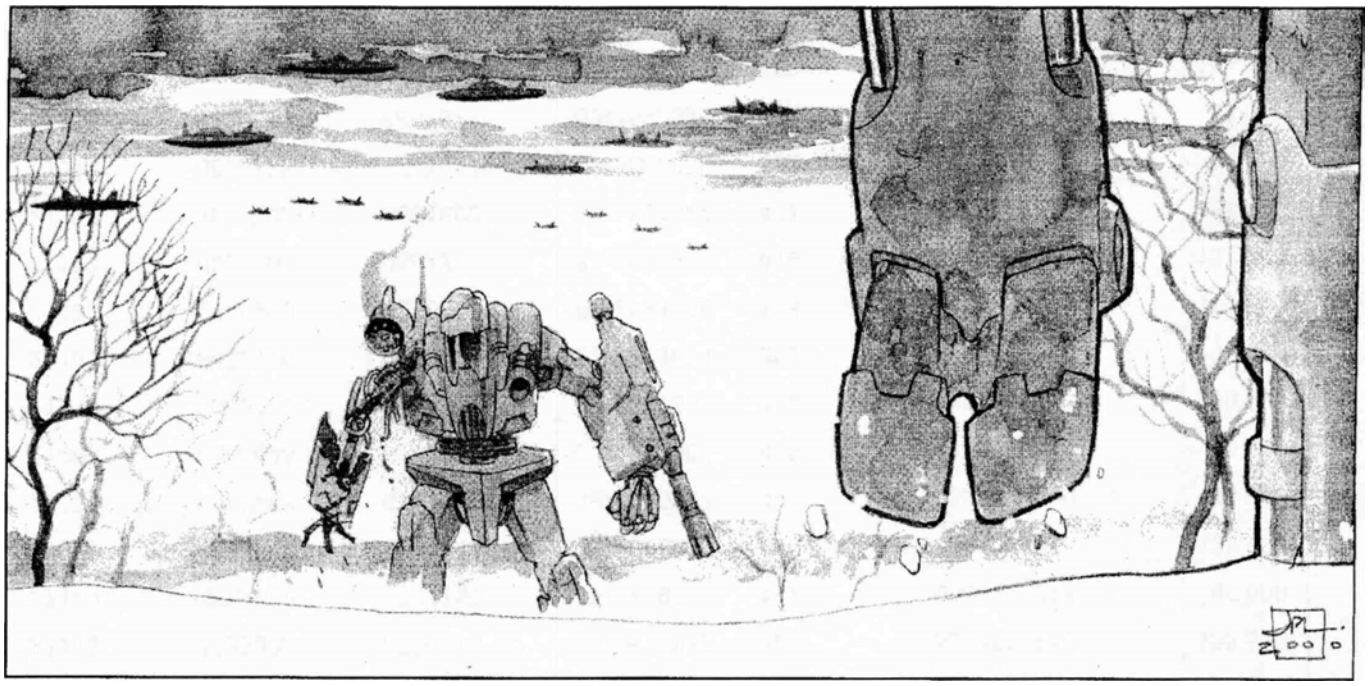
БОЛЬШИЕ КОРАБЛИ

Большие корабли - DropShip'ы, JumpShip'ы, WarShip'ы и космические станции - работают в условиях абсолютного нуля, что предотвращает их выделение тепла сверх их возможности по рассеянию тепла. Это не только упрощает температурное управление для кораблей, которые несут массу оружия и сотни охладителей, это также отражает тот факт, что "температура" такого корабля представляет собой нечто большее, чем просто избыток температуры. Сюда входят источники, требующиеся для питания оружия и систем нацеливания, и суперструктура поддержки команды, работающей с этими системами.

Температура больших кораблей выделяется по аркам стрельбы, а не по оружию или отсекам. Общая температура всего оружия в каждой арке стрельбы должна быть подсчитана и записана на рекордшите каждого большого корабля. Считается, что стрельба из всего или части оружия в данной арке выделяет полный объём температуры всего оружия в этой арке.

Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz *выделяет 40 Пунктов Температуры в своей носовой (nose) арке, по 220 в передней левой (front-left) и передней правой (front-right) арках, по 450 в боковых (broadside) арках, по 460 в задней левой (aft-left) и задней правой (aft-right) арках и 0 в тыловой (aft) арке - всего 2,300 единиц. Крейсер может рассеять 2150 единиц тепла. Корабль не может выделить больше 2150 единиц тепла за один ход, так что управляющий игрок не может вести стрельбу из всего оружия сразу. В Ходе Боя он может стрелять отовсюду, за исключением одной следующих арок: левая или правая боковая, передняя левая, передняя правая, задняя левая или задняя правая.*

БОЙ



Цель любого битвы - нейтрализовать врага. Хотя большинство битв *AT2* подобны наземным миссиям, игра создана для внедрения космических боёв, где аэрокосмические юниты чувствуют себя как дома. Эта секция охватывает основную механику боя в применении к космическим сражениям. Дополнительную информацию по атмосферным операциям и миссиям атак на наземные цели можно найти в *Миссиях Поддержки Наземных Операций* (с.22) и в *Атмосферном Бою* (с.28).

КАТЕГОРИЯ

AT2 охватывает огромный диапазон размеров кораблей, от 20-тонных истребителей до многомиллионнотонных WarShip'ов. Использование подобного масштаба для таких кораблей непрактично, поэтому оружие и броня разделены на две категории - стандартное и палубное. Когда стандартное оружие попадает в стандартную броню или когда палубное оружие попадает в палубную броню, эффекты следуют обычному правилу: 1 пункт повреждения от оружия уничтожает 1 бокс брони. Однако, когда оружие и броня - различных категорий, в игру вступает множество дополнительных эффектов (см. *Повреждение*, с.18).

ОРУЖЕЙНЫЕ ОТСЕКИ БОЛЬШИХ КОРАБЛЕЙ

Многие большие корабли несут дюжины различного оружия, и делать броски попадания для каждого лазера, автопушки и PPC по отдельности непрактично. Большие корабли в *AT2* используют систему, в которой вместе группируется оружие одного класса, для этих групп и производятся единые бросок попадания бросок локации попадания. Это убыстряет игру для тяжеловооружённых кораблей. Такие группы оружия известны как "отсеки", каждый из которых содержит множество оружия одного и того же типа (например, лазеры различных типов будут размещаться в одном и том же отсеке).

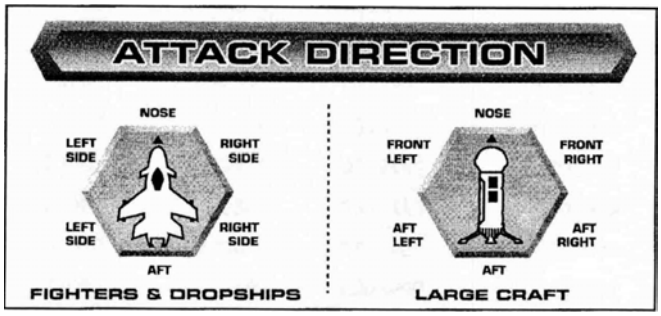
ТАБЛИЦА WEAPON RANGE

Диапазон	Гексы (стандартное)	Гексы (палубное)
Короткое	0-6	0-12
Среднее	7-12	13-24
Дальнее	13-20	25-40
Сверхдальнее	21-25	41-50

Оружие делится на отсеки в ходе конструирования (см. *Оружие, Боеприпасы и Другое Оборудование*, с.46). В игровом описании *BattleTech* или *AT2* большого корабля каждый ряд в таблице *Weapons* представляет собой отсек одного или более оружия одного класса. Оружейный отсек стреляет как одно оружие, выделяющее тепло и наносящее повреждение так, как если бы это было одно оружие - даже несмотря на то, что в действительности это множество отдельных видов оружия.

ЛИНИЯ ВЗГЛЯДА

Линия взгляда (LOS) проста для определения. Юниты не блокируют LOS и нет никаких уровней возвышения или ландшафта, в космосе очень мало препятствий. Лишь астероиды (с.34) и облака могут вмешиваться при использовании правила Завесных Пусковых Установок (с.41), блокируя LOS. Измерьте расстояние от центра гекса атакующего до центра гекса защищающегося, чтобы определить, не проходит ли LOS через преграды (на тот же манер, что и на с.25).



(nose - нос, left/right side - левая/правая сторона, front/aft-left - передняя/задняя левая, front/aft-right - передняя/задняя правая, aft - тыл, fighters&DropShips - истребители и DropShip'ы, large craft - большой аппарат)

ТАБЛИЦА ATTACK

Базовое Число Попадания: Навык Стрельба

Диапазон	Модификатор
Короткий	+0
Средний	+2
Длинный	+4
Сверхдлинный	+8
Условия Цели/Вмешательства	
Угол Атаки	
Атака против тыла	+0
Атака против носа	+1
Атака против стороны	+2
Цель имеет скорость 0	-2
Вторая или последующая цель	+1
Оружие категории палубное против цели меньше 500 т	+5*
Стрельба через атмосферный гекс+	+2 за гекс
Стрельба в или из завесного гекса	+2
Условия Атакующего	
Атакующий превысил в этом ходу Безопасный Импульс	+2
Атакующий потерял управление	+2
Атакующий имеет повреждение пилота/команды	+1 за зачёркнутый бокс
Атакующий имеет критическое повреждение CIC или FCS	+2 за зачёркнутый бокс
Атакующий имеет критическое повреждение сенсоров	+1 за зачёркнутый бокс, или +5, если сенсоры уничтожены
Специальное Оружие и Оборудование	
Оружие - это LB-X	-1
Оружие - это импульсный лазер	-2
Оружие - это тяжёлый лазер или MRM	+1
АКИ с компьютером нацеливания	-1**
Ракета Барракуда (не телеуправляемая)	-2

+ Применяется к атмосферным гексам на космической карте, а не на атмосферной карте или карте *BattleTech*
* Не применяется к палубным ракетам, которые разработаны для отслеживания малых целей
** Применяется только к некоторому оружию (см. с.134, *BMR*)

АРКИ СТРЕЛЬБЫ

Область, в которой оружие вносит свой огневой вклад, называется аркой стрельбы. Эта арка остаётся неизменной по отношению к носу аппарата. Любая цель, к которой юнит имеет LOS и которая лежит в арке стрельбы оружия, может быть атакована из этого оружия.

Каждый класс корабля использует немного отличающиеся арки стрельбы, что отражает его форму и оружие. Диаграммы на с.18 иллюстрируют границы каждой арки. Чтобы определить точные границы арок, воспользуйтесь описанием арок стрельбы (с.27-28, *BMR*).

Аэродинамические Корабли

Истребители, аэродинамические DropShip'ы и малые аппараты используют 4 арки стрельбы - носовую (nose), тыловую (aft) и правую и левую арки крыльев (right/left wing arcs). Аэродинамические DropShip'ы и малые аппараты могут также крепить оружие на позициях правого и левого крыльев (со стороны тыла).

DropShip'ы, JumpShip'ы и Космические Станции

JumpShip'ы, космические станции и сфероидные DropShip'ы могут стрелять на все 360^{O}. Их арки стрельбы - носовая (nose), тыловая (aft), передняя правая (fore-right), передняя левая (fore-left), задняя правая (aft-right) и задняя левая (aft-left).

WarShip'ы

WarShip'ы используют те же арки стрельбы, что и JumpShip'ы, и могут также использовать левую и правую боковые арки (left/right broadside arcs).

ДИАПАЗОН

Чтобы выстрелить по цели, нужно, во-первых, выяснить расстояние между целью и атакующим, подсчитав число гексов по кратчайшему пути между ними, включая гекс, занятый целью, но не включая гекс, занятый атакующим.

Дистанция до цели определяет диапазон стрельбы оружия. Вдобавок, чем дальше цель, тем сложнее в неё попасть. *AT2* использует 4 стандартных диапазона для всего оружия - Короткий, Средний, Длинный и Сверхдлинный, - по которым определяет диапазон стрельбы из оружия. В зависимости от масштаба оружия (стандартное или палубное), определение этих диапазонов отличается, что показано в таблице Weapon Range. Например, стандартное оружие, нацеленное на цель на расстоянии в 15 гексов имеет длинный диапазон, а палубное оружие, нацеленное на ту же цель, имеет средний диапазон.

Таблицы оружия начинаются на с.99, они содержат различного рода информацию о каждом оружии, показывая максимальный диапазон, на который может стрелять это оружие.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

Способность сделать успешную атаку представлена числом попадания. Результат броска 2D6 должен быть равен или превышать это значение для оружия, чтобы попасть в цель.

ТАБЛИЦА HIT LOCATION

ИСТРЕБИТЕЛИ

Бросок 2D6	Нос	Тыл	Сторона	Выше/Ниже
2	Нос/Weapon	Тыл/Weapon	Нос/Weapon	Нос/Weapon
3	Нос/Sensors	Тыл/Heat Sink	Крыло/Gear	Крыло/Gear
4	Правое Крыло/Heat Sink	Правое Крыло/Fuel	Нос/Sensors	Нос/Sensors
5	Правое Крыло/Weapon	Правое Крыло/Weapon	Нос/Crew	Нос/Crew
6	Нос/Avionics	Тыл/Engine	Крыло/Weapon	Крыло/Weapon
7	Нос/Control	Тыл/Control	Крыло/Avionics	Крыло/Avionics
8	Нос/FCS	Тыл/Engine	Крыло/Bomb	Крыло/Weapon
9	Левое Крыло/Weapon	Левое Крыло/Weapon	Тыл/Control	Тыл/Control
10	Левое Крыло/Heat Sink	Левое Крыло/Fuel	Тыл/Engine	Тыл/Engine
11	Нос/Gear	Тыл/Heat Sink	Крыло/Gear	Крыло/Gear
12	Нос/Weapon	Тыл/Weapon	Тыл/Weapon	Тыл/Weapon

DROPSHIP'ы

Бросок 2D6	Нос	Тыл	Сторона	Выше/Ниже
2	Нос/Crew	Тыл/Life Support	Нос/Weapon	Нос/Weapon
3	Нос/Avionics	Тыл/Control	Нос/FCS	Нос/FCS
4	Правая Сторона/Weapon	Правая Сторона/Weapon	Нос/Sensors	Нос/Sensors
5	Правая Сторона/Thruster	Правая Сторона/Door	Сторона/Thruster	Сторона/Thruster
6	Нос/FCS	Тыл/Engine	Сторона/Cargo	Сторона/Cargo
7	Нос/Weapon	Тыл/Weapon	Сторона/Weapon	Сторона/Weapon
8	Нос/Control	Тыл/Docking Collar	Сторона/Door	Сторона/Door
9	Левая Сторона/Thruster	Левая Сторона/Door	Сторона/Thruster	Сторона/Thruster
10	Левая Сторона/Weapon	Левая Сторона/Weapon	Тыл/Avionics	Тыл/Avionics
11	Нос/Sensors	Тыл/Gear	Тыл/Engine	Тыл/Engine
12	Нос/K-F Boom	Тыл/Fuel	Тыл/Weapon	Тыл/Weapon

JUMPSHIP'ы/WARSHIP'ы

Бросок 2D6	Нос	Тыл	Сторона
2	Нос/Life Support	Тыл/Fuel	Нос/Weapon
3	Нос/Control	Тыл/Avionics	Нос/Avionics
4	Правая Передняя/Weapon	Задняя Правая/Weapon	Передняя Сторона/Grav Deck
5	Правая Передняя/Thruster	Задняя Правая /Thruster	Передняя Сторона /Weapon
6	Нос/CIC	Тыл/Engine	Передняя Сторона /Docking Collar
7	Нос/Weapon	Тыл/Weapon	Передняя Сторона /K-F Drive
8	Нос/Sensors	Тыл/Engine	Тыловая Сторона /Cargo
9	Левая Передняя/Thruster	Задняя Левая /Thruster	Тыловая Сторона /Door
10	Левая Передняя/Weapon	Задняя Левая /Weapon	Тыловая Сторона /Weapon
11	Нос/Crew	Тыл/Control	Тыл/Weapon
12	Нос/K-F Drive	Тыл/K-F Drive	Тыл/Engine

Базовое целевое число определяется Навыком Стрельба атакующего, изменяемого диапазоном, критическим повреждением и другими факторами, как показано в таблице Attack. Все модификаторы попадания суммарны.

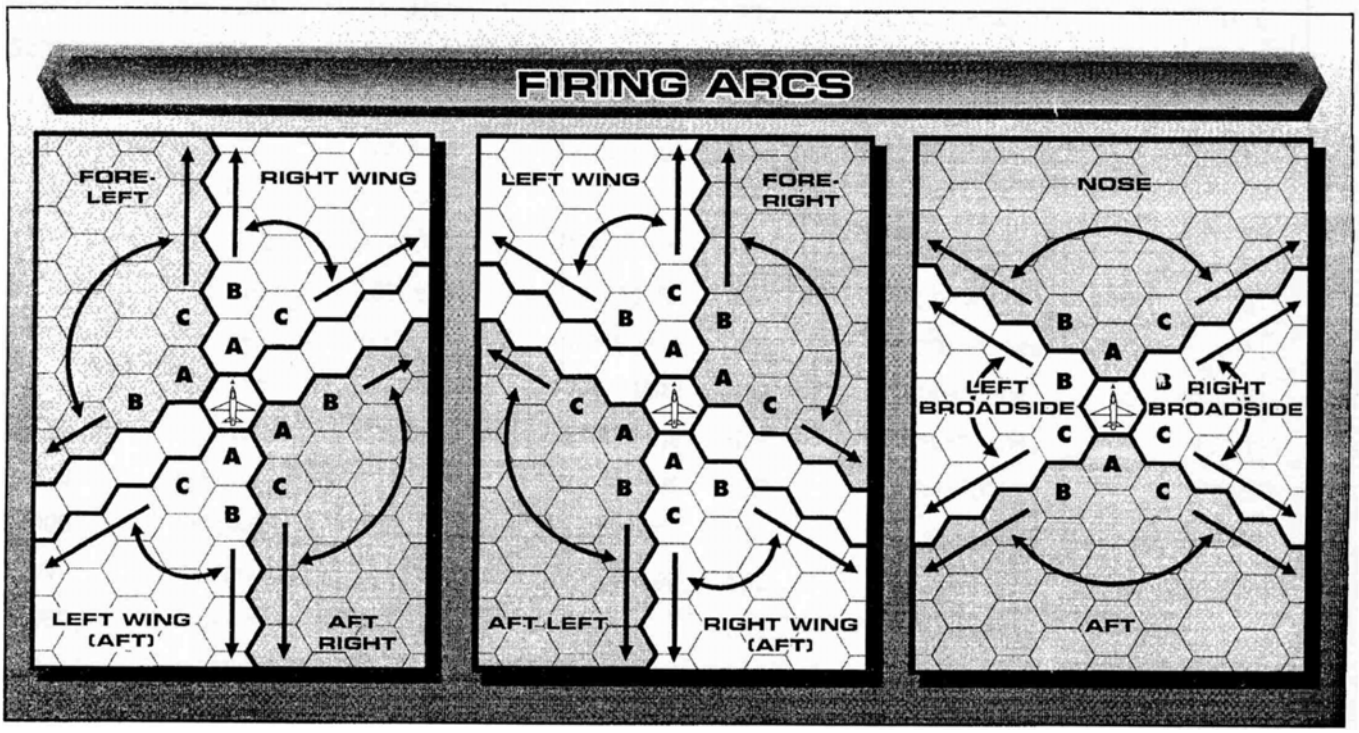
УГОЛ АТАКИ

Направление движения цели относительно атакующего - "угол атаки" - может значительно повлиять на точность стрельбы. Стрельба по тылу цели происходит при наименьшем относительном движении, в то время как стрельба по пролетающей мимо цели сложнее. Чтобы определить угол атаки, просто определите направление атаки и воспользуйтесь соответствующим модификатором, как показано в таблице Attack.

Учтите, что когда используются правила Улучшенного Движения (с.32), угол атаки базируется на направлении движения цели, которое может совпадать или не совпадать с лицевой стороной.

ТЕЛЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ

Если используются телеуправляемые ракеты, проконсультируйтесь с секцией *Опциональные Правила* на с.41. Завесные пусковые установки используют дополнительные правила, найти которые можно на с.41.



ПОВРЕЖДЕНИЕ

Каждая успешная атака повреждает цель. Броня позволяет юниту выдержать большинство повреждений. Как только броня уничтожается, или если юнит получил большое количество повреждений за одно попадание, может произойти критическое повреждение.

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Когда происходит попадание из оружия, атакующий должен сначала определить локацию попадания.

Направление Атаки

Во-первых, определите сторону гекса, через которую пришла атака, и, следовательно, бронированную лицевую сторону попадания. Проложите прямую линию от атакующего до цели. Если атака приходится прямо между сторонами гекса, защищающийся определяет, какая из сторон пострадала. Истребители и DropShip'ы используют 4 направления атаки - нос, тыл и две стороны. Большие корабли вроде JumpShip'ов и WarShip'ов используют 6 направлений атаки - нос, тыл, две передние четверти и две задние.

Определение Локации Попадания

Чтобы определить точную локацию попадания, атакующий бросает 2D6 для каждого оружия или оружейного отсека, который нанёс удар по цели, и консультируется с соответствующей колонкой в таблице Hit Location (с.17). Каждое попадание состоит из 2-х частей. Первая показывает лицевую сторону брони, из которой вычитается повреждение, вторая используется для определения критических попаданий (см. с.19).

Стандартное Ракетное Оружие: Если цель - истребитель или DropShip (юнит, который использует броню стандартной категории), разберите атаки с ракетным оружием стандартной категории (ATM, LRM, MRM и SRM) в соответствии со следующим правилом. Атакующий делает один бросок локации попадания для каждых 5 пунктов повреждения цели от атакующего в отдельной Фазе Боя Хода. Разделите повреждение на группы по 5 пунктов, подобно повреждению от LRM в *BattleTech* (с.33., *BMR*). Если цель несёт палубную броню, повреждение применяется целым блоком.

> Transgressor *Марика стреляет из 3-х больших и 2-х средних лазеров по носу* Corsair *Дэвиона. 2 больших лазера и 1 средний успешно поразили цель. Атакующий должен определить локацию попадания для 2-х больших лазеров, потом для среднего лазера. Первый бросок 2D6 дал 6 - попадание в нос и 8 единиц повреждения, второй результат дал 10 - 8 единиц повреждения приходятся на левое крыло. Последний бросок, для среднего лазера, дал 12 - новое попадание в нос.*

БРОНЯ

Каждый юнит имеет несколько бронированных лицевых сторон, которые представляют собой защиту от атак различного направления. Зачеркните 1 бокс брони для 1 пункта Значения Атаки, если броня и оружие одной категории; в противном случае проконсультируйтесь с правилами Категории.

Категория

Перед разбором повреждения сверьте относительные категории атакующего и цели. Если оба корабля одной категории (стандартный против стандартного или палубный против палубного), повреждение следует обычному правилу.

Когда стандартное оружие используется против палубной брони, оно может уничтожить лишь 1 бокс брони за каждые 10 пунктов повреждения Значения Атаки (общего нанесённого повреждения). Доли округляются вниз. Эта конвертация имеет место после того, как атакующий корабль разобрал все стрельбы против цели и определили локации попадания.

Истребитель Slayer *стреляет 5-ю средними лазерами и AC/10 по WarShip'у класса* Cameron*. Всё оружие попало в цель, а локации определяются случайно. 3 средних лазера попадают в нос WarShip'а, AC/10 и 2 средних лазера попадают в бронированную лицевую сторону передней правой части. Т.к. броня WarShip'а - палубная, нанесённое повреждение должно быть конвертировано. Носовое повреждение - 15 пунктов - делим на 10, получаем 1.5, которые округляем вниз до 1 пункта. Передняя правая часть получает 20 пунктов повреждения - конвертируем и получаем 2.*

Палубные атаки против стандартной брони наносят 10 боксов повреждения за каждый 1 пункт своего Значения Атаки. Палубное оружие очень сложно нацелить на малые аппараты, и поэтому при атаке малых аппаратов весом менее 500 т должен применяться модификатор +5.

NL/35 попадает в Corsair*. Значение Атаки для NL/35 равно 3.5, но т.к. это палубное оружие, повреждение, нанесённое* Corsair'*у, умножается на 10, и становится равным 35.*

ПОВРЕЖДЕНИЕ СТРУКТУРЫ

Когда броня в локации уничтожена, вычтите половину оставшегося повреждения (округляя вниз) из значения SI юнита. Например, большой лазер попадает в крыло истребителя. На крыле осталось лишь 3 пункта брони, так что 2 пункта повреждения (половина от оставшихся 5 пунктов повреждения, округляя вниз) вычитается из SI истребителя.

К повреждению SI также применимы правила Категории. Палубное оружие наносит 10-кратное повреждение SI корабля стандартной категории, а стандартное оружие наносит лишь 1/10 повреждения к SI корабля палубной категории.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Каждая бронированная лицевая сторона имеет Пороговое Значение Повреждения (Damage Threshold), которое равно 10% от полного значения брони в локации, округляя вверх. Если отдельное попадание превышает это Пороговое Значение или если повреждение уничтожило в этой локации броню и затронуло SI цели, может произойти критическое попадание.

Чтобы определить, получил ли юнит критическое попадание, бросьте 2D6. При результате 8 или выше имеет место соответствующее данной локации критическое попадание, как это показано в таблице Hit Location (с.17).

Если отдельное попадание превышает Пороговое Значение Повреждения и наносит повреждение SI цели, игрок должен сделать бросок дважды для критических повреждений.

Носовая броня Slayer'*а равна 94, так что в этой локации Пороговое Значение Повреждения равно 10 (94:10=9.4, округляя вверх до 10). Следовательно, любое отдельное попадание, наносящее более 10 пунктов повреждения, может привести к критическому попаданию. Для сравнения - линейный корабль класса* Texas *имеет значение носовой брони 234, так что его носовое Пороговое Значение Повреждения равно 24 пункта палубного повреждения (или 234 пункта стандартного повреждения).*

Джон управляет Slayer'*ом, в нос которого попадают из стандартной PPC. Стандартная PPC наносит 10 пунктов повреждения, которые равны, но не превышают Пороговое Значение Повреждения. Это означает, что в этом случае нет никакого критического попадания. В следующем ходу атака винтовкой Гаусса приходится вновь на нос (результат локации попадания 6). 15 пунктов, наносимые винтовкой Гаусса, превышают Пороговое Значение Повреждения, так что могло произойти критическое попадание. Джон бросил 2D6 и получил 8, что означает - критическое повреждение было. Критическое попадание, связанное с броском локации попадания 6, приходится на Avionics, так что на рекордшите* Slayer'*а 1 бокс авионики зачёркивается.*

УНИЧТОЖЕНИЕ КОРАБЛЯ

Юнит находится в игре до тех пор, пока значение его SI не уменьшается до 0 или пока юнит не уничтожается критическим попаданием. Части корабля, уничтоженного в космосе, можно захватить, но если юнит уничтожается в атмосфере, он уничтожается полностью. См. *Ремонт* (с.39) для детальной информации.

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Попадание, которое наносит критическое повреждение, имеет следующие эффекты (см. таблицу Hit Location, с.17). Эффекты критических попаданий определены ниже.

Авионика (Avionics)

Лётный компьютер повреждён. Первые 2 попадания дают каждое по штрафу: +1 ко всем Броскам Управления. Третье критическое попадание в авионику уничтожает систему и приводит к штрафу +5 к Броскам Управления. Попадание в авионику также вынуждает сделать Бросок Управления.

Бомба (Bomb)

Одна бомба становится бесполезной. Если юнит не несёт бомб, критическое попадание не имеет эффекта.

Груз (Cargo)

Часть груза корабля получает повреждение. Чтобы определить, сколько процентов груза уничтожено, разделите количество повреждения, вызвавшего критическое попадание, на удвоенное значение SI цели. Умножьте полученное число на 100, округляя доли вверх. Для DropShip'ов в этом подсчёте участвует значение повреждения как для стандартной категории. Для JumpShip'ов и WarShip'ов используется палубное повреждение.

Например, если критическое попадание в груз DropShip'а было вызвано PPC (значение повреждения 10) и цель имеет SI 12, уничтожается 42% груза ([10:24]*100). Другой пример - 30 пунктов повреждения от отсека NAC приводят к критическому повреждению груза WarShip'а с SI 60. Это приводит к уничтожению 25% груза ([30:120]*100).

CIC

Информационный Центр Боя (CIC) повреждён. Увеличьте целевые числа попадания на +2 за каждое критическое попадание в CIC. Третье критическое попадание в CIC уничтожает систему - это не позволяет аппарату стрелять.

Управление (Control)
Пилот/команда должен сделать Бросок Управления. Если бросок провален, аппарат теряет управление (см. с.10).

Команда
Если локация команды получает критическое попадание, зачеркните 1 бокс статуса пилота/команды. Каждый юнит может выдержать 5 попаданий в пилота/команду. 6-е попадание убивает пилота или обездвиживает команду. Эффекты - см. *Статус Пилота/Команды* (с.5).

Стыковочное Суфле (Docking Collar)
На DropShip'ах критическое попадание в стыковочное суфле повреждает его настолько, что корабль не может пристыковаться к JumpShip'у или WarShip'у. Если корабль уже присоединён к JumpShip'у или WarShip'у, он не может отсоединиться.
На JumpShip'ах или WarShip'ах критическое попадание в стыковочное суфле повреждает определяемое случайным образом одно из стыковочных суфле. Это суфле больше не может использоваться. Если DropShip уже присоединён к суфле, он не может отсоединиться.

Дверь (Door)
Грузовая/транспортная дверь уничтожена.

Двигатель (Engine)
Истребители: Каждое попадание в двигатель уменьшает Безопасный Импульс юнита на 2 (соответственно изменяется Максимальный Импульс). Каждое попадание в двигатель также приводит к постоянному выделению 2 единиц тепла. Если значение Безопасного Импульса уменьшается до 0, юнит не может тратить очки импульса, в штраф за температуру остаётся. Далее, 3 критических попадания в двигатель уничтожают двигатель истребителя и юнит навсегда отключается (см. *Эффекты Отключения*, с.12).
Большие аппараты, не истребители: Каждое критическое попадание в двигатель уменьшает Безопасный Импульс юнита на 1 (соответственно изменяется Максимальный Импульс). Если юнит получает 6 критических попаданий в двигатель, двигатель уничтожается.

FCS
Система Управления Стрельбой (FCS) повреждена. Увеличьте целевые числа попадания на +2 за каждое критическое попадание в FCS. Третье критическое попадание в CIC уничтожает систему - это не позволяет аппарату стрелять.

Топливный Бак (Fuel)
Каждое попадание в топливный бак приводит к утечке 3D6 единиц топлива. Вдобавок всякий раз при критическом попадании в бак бросьте 2D6. При результате 10 и выше топливный бак взрывается и корабль уничтожается.
См. также опциональные правила для топлива (с.37), которые отражают различные эффекты при опустошении топливного бака.

Шасси (Gear)
Шасси приземления повреждено. Модифицируйте Бросок Управления при приземлении на +5. Последующие критические попадания в шасси не имеют эффектов.

Гравитационная Палуба (Grav Deck)
Случайно определяемая гравитационная палуба считается недействующей.

Охладитель (Heat Sink)
Для атаки стандартной категории это критическое попадание уничтожает охладитель, уменьшая на 1 количество тепла, которое может рассеять аппарат (или на 2, если юнит обладал двойным охладителем). Это же критическое попадание уничтожает 10 охладителей, если атака была сделана палубным оружием.

ТАБЛИЦА RAMMING ATTACKS

Базовое Число Попадания: 6 + (Навык Пилотирование цели - Навык Пилотирование атакующего)

Модификаторы	
Атакующий имеет повреждение:	
Сенсор повреждён	+1
Авионика повреждена	+1 за бокс
Цель - это:	
Истребитель	+4
DropShip	+2
JumpShip	0
WarShip	+1
Космическая Станция	-1
Не может тратить импульс	-2
Атакующий - это:	
Истребитель	-2
DropShip	-1
WarShip	+1

ТАБЛИЦА ATMOSPHERIC CONTROL MODIFIERS

Условие	Модификаторы Броска Управления
За 20 единиц повреждения	+1
Юнит - сфероидный DropShip	+1
Юнит - аэродинамический DropShip	0
Юнит - истребитель	-1

Кожух К-Ф-двигателя (K-F Boom)
Кожух двигателя Керни-Фушиды повреждён, и аппарат не может делать гиперпространственные путешествия.

К-Ф-двигатель (K-F Drive)
Часть двигателя Керни-Фушиды JumpShip'а или WarShip'а повреждена. При каждом критическом попадании уменьшите целостность двигателя Керни-Фушиды на 1. Если целостность уменьшается до 0, юнит не может делать прыжки.

Система Жизнеобеспечения (Life Support)
Система жизнеобеспечения не действует. Команда и пассажиры должны одеть космические костюмы. Модифицируйте все Броски Управления на +2. Последующие критические попадания в систему жизнеобеспечения эффектов не имеют.

Сенсоры (Sensors)
Сенсоры юнита повреждены. Модифицируйте число попадания на +1 за каждый зачёркнутый бокс сенсоров. Сенсоры могут получить 2 попадания и остаться действующими. Третье критическое попадание в сенсоры уничтожает эту систему. Юниты с уничтоженными сенсорами могут стрелять, но должны добавить модификатор попадания +5.

Импульсатор (Thruster)
Импульсаторы управления высотой на указанной стороне повреждены. Стоимость разворота в противоположном направлении от локации этого импульсатора увеличивается на 1. Например, попадания в левосторонний импульсатор увеличивают стоимость разворта направо. 4-е попадание выводит импульсатор из строя и не позволяет разворачиваться в этом направлении (см. манёвр "вращение", с.8).

Оружие

Одно оружие, укреплённое в целевой локации, получило крупное повреждение и больше не действует. Игрок, управляющий целевым юнитом, выбирает оружие в данной локации, которое перестаёт работать. Если в этой локации нет оружия, критическое попадание эффекта не имеет.

СТОЛКНОВЕНИЯ И ТАРАН

Обычно таранная тактика мало используется в космических боях. Однако воин может понять, что другого пути выполнения задачи нет, и, подобно легендарной Тире Мираборг, намеренно пойти на столкновение с вражеским кораблём. Следующие правила предоставляют систему включения таких атак в *AT2* и разбор случайных столкновений из-за того, что аппарат потерял управление (с.10).

Случайные столкновения разбираются немедленно.

ПРЕДНАМЕРЕННЫЕ АТАКИ

Чтобы провести таранную атаку, корабль должен, во-первых, завершить своё движение в том же гексе, что и цель, и объявить таранную атаку. Подобно тарану в *BattleTech* (с.41, *BMR*), цель уже должна передвинуться в этом ходу (или же быть неспособной к перемещению), а юнит, выполняющий таран, не должен быть протаранен сам в этом же ходу. Таранящий корабль не может стрелять из оружия в том ходу, когда производится таран, хотя сам может быть целью обстрела.

Потом пилот или командир корабля должен убедиться, что таранная атака возможна. Бросьте 2D6. Если результат 11 или 12, пилот/командир выполнит эту задачу и юнит может таранить цель.

Для персонажа *MechWarrior, Third Edition* в этой ситуации пилот делает Очень Сложную (+4) Проверку WIL; капитан корабля делает Очень Сложную Проверку Лидерства.

Даже при том, что таран проводится после движения цели, он представляет собой только *Атмосферное* движение; цель может попытаться уклониться от приближающегося корабля, двигаясь внутри гекса. Например, истребитель будет уклоняться вверх и назад от таранящего корабля. Преднамеренные тараны разбираются в конце Фазы Боя. Чтобы успешно таранить другой корабль, атакующий должен бросить 2D6 и сравнить результат с таблицей Ramming Attacks. Подсчитайте базовое число попадания, примените любые соответствующие модификаторы из таблицы и получите конечное число попадания.

Если таранящий корабль уничтожен, таран проваливается.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ СТОЛКНОВЕНИЙ

Чтобы определить повреждение от столкновения или таранной атаки, бросьте 2D6. При результате 1-5 оба корабля столкнулись и получают полное повреждение, как описано ниже. Результат 6 показывает лишь касательное столкновение, которое наносит половину повреждения.

Таранящий/толкающий корабль получает повреждение носа (или "ближайшей" лицевой стороны, на которую пришёлся удар, если используется правило улучшенного движения, с.32). Цель получает повреждение брони лицевой стороны, которая находится на соответствующей стороне гекса, откуда пришёл атакующий.

Каждый корабль наносит повреждение другому, равное собственной массе, разделённой на 10 и умноженной на чистую скорость удара.

Чистая скорость удара - это скорость атакующего, модифицированная положением и движением цели (см. правила *Лицевой Стороны*, с.7, или правила *Улучшенного Движения*, с.32). Если цель двигалась прямо навстречу таранящему юниту, добавьте скорость цели. Если цель двигалась по диагонали к атакующему, добавьте половину скорости цели, округляя вниз. Если цель двигалась прямо от таранящего юнита, вычтите скорость цели. И если цель двигалась по диагонали от таранящего юнита, вычтите половину скорости цели (округляя вниз). Если чистая скорость меньше 1, считайте её равной 1.

Примените это повреждение в отдельном ударе к одной из локаций, случайно определяемой броском 2D6 по уместной таблице Hit Location. Если повреждение более, чем дважды превосходит исходную броню данной локации, корабль автоматически уничтожается; в противном случае примените повреждение и определите обычным путём любые критические попадания.

ЭФФЕКТЫ АТМОСФЕРЫ

Следующие правила применяются только к аппаратам в атмосфере, *прослойка космос/атмосфера и наземные гексы описаны в Атмосферных Операциях* (с.11). Эти правила не применяются, когда используются правила Миссий Поддержки Наземных Операций или Атмосферного Боя.

Атмосферные искажения, облака и ветра значительно сокращают диапазоны оружия истребителей и DropShip'ов. Чтобы отразить это, каждый атмосферный и наземный гекс считается как 6 гексов при определении диапазона оружия. Если результаты такой конверсии превышают один диапазон атаки и переходят в другой, используйте наибольший.

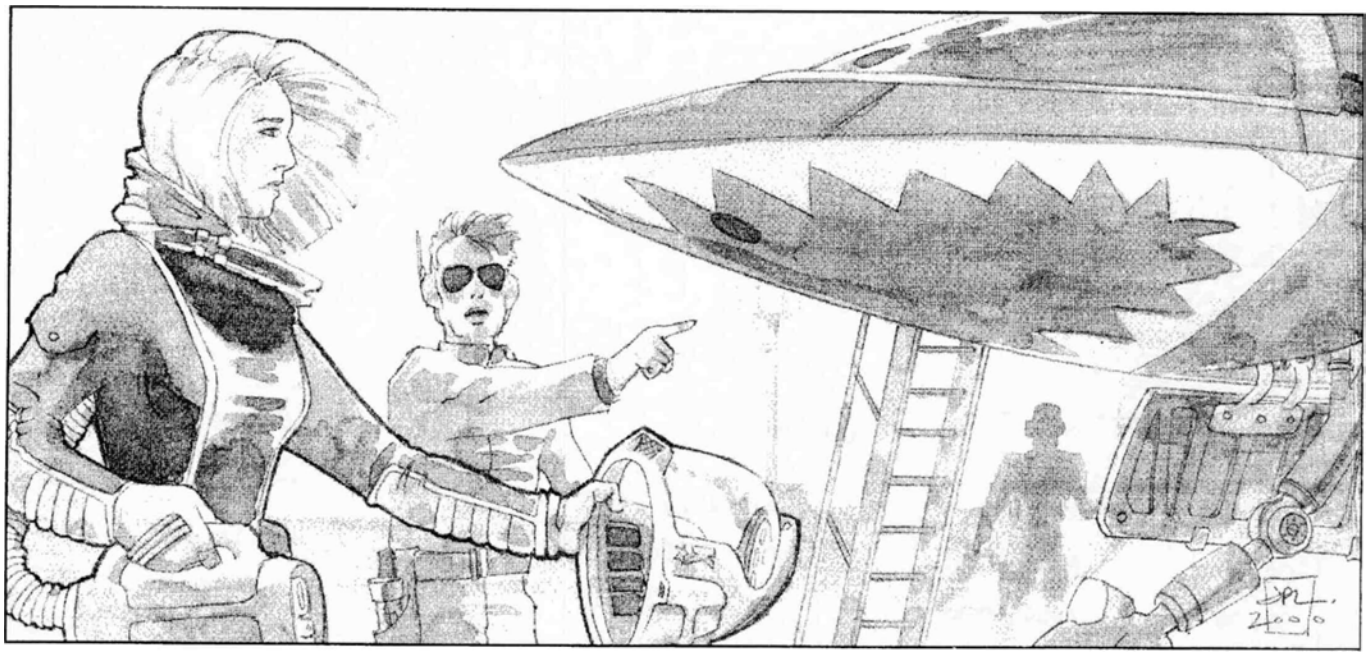
Прослойка космос/атмосфера также сокращают эффективные диапазоны оружия и считаются как 3 гекса при определении диапазона. Стандартное оружие может стрелять внутрь такого гекса, но не сквозь него. Юнит должен занять гекс прослойки, чтобы стрелять по юнитам и в космосе, и в атмосфере.

Только палубное оружие может проникать сквозь прослойку (см. *Стрельба "орбита-поверхность"*, с.39 для большей информации о стрельбе из космоса по поверхности).

Аппарат в атмосфере должен сделать Бросок Управления в Конечной Фазе каждого хода, в котором он получил повреждение, используя модификаторы, показанные в таблице Atmospheric Control Modifiers, с.20.

Юнит, считающийся потерявшим управление, в атмосфере автоматически движется на 1 гекс (по выбору управляющего игрока) к поверхности планеты и терпит крушение, если вошёл или занимает наземный гекс.

МИССИИ ПОДДЕРЖКИ НАЗЕМНЫХ ОПЕРАЦИЙ



Аэрокосмическая поддержка наземных операций - центральная тема *AT2*. Однако полновесные правила в *Атмосферном Бое* (с.28) может сместить акцент в игре для слишком многих игроков, предпочитающих действие с центральной фигурой БэтлМеха. Следующие правила представляют собой упрощённую версию атмосферной механики *AeroTech* для быстроты и лёгкости в использовании самолётов в играх *BattleTech*. Радарная карта - абстрактное представление воздушного пространства, окружающего поле боя при использовании карт с атмосферными гексами.

РАДАРНАЯ КАРТА

Радарная карта (с.23) представляет собой воздушное пространство вокруг игрового пространства *BattleTech*. Она делится на группу концентрических кругов, каждый из которых представляет собой увеличивающееся расстояние от наземного боя. Чтобы использовать радарную карту, сначала сделайте её фотокопию. Каждый круг состоит из одной или более зон, регулирующих движение. Радарная карта должна находиться на столе около наземной битвы, так, чтобы юниты могли легко перемещаться между картами.

Центральная зона соответствует карте *BattleTech* и представляет собой воздушное пространство прямо над полем боя. Игровое пространство *BattleTech* целиком заполняет эту зону, независимо от того, насколько она большая, с "севером" как показано на радарной карте, ориентированной к одной из сторон гекса.

Внутренний круг представляет собой воздушное пространство около карт *BattleTech*, но вне немедленной досягаемости наземных юнитов. Юниты в этом пространстве могут быстро отреагировать на события на поле боя. Внутренний круг разделён пунктирными линиями на 6 частей, чтобы помочь игрокам записывать направление каждого юнита относительно центральной зоны.

Средний круг представляет собой промежуточное расстояние от карт *BattleTech*. Юниты в этом круге считаются удалёнными от поля боя, но быстрые юниты могут по-прежнему реагировать на события на земле. Этот круг разделён на 6 зон, обозначенных от A до Z.

Внешний круг представляет собой самое дальнее расстояние от карт *BattleTech*, где юниты всё ещё считаются вовлечёнными в сражение. Этот круг разделён на 12 зон, пронумерованных от 1 до 12 и соответствующих циферблату.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ СИЛ

Некоторые сценарии требуют от юнитов разворачивания в специфических зонах. Если сценарий не определяет зону, аэрокосмические силы выставляются во внешнем круге, прямо друг против друга и на сторонах, соответствующих их разворачиванию на картах *BattleTech*.

Например, если стороной вхождения юнитов на карту *BattleTech* является "южный" край (ряд гексов xx17), аэрокосмические силы начинают в зоне 6. Если стороной вхождения юнитов на карту *BattleTech* является "северный" край (ряд гексов xx01), аэрокосмические силы начинают в зоне 12. Если стороной вхождения юнитов на карту *BattleTech* является "восточный" край (ряд гексов 15xx), аэрокосмические силы начинают в зоне 3. Если стороной вхождения юнитов на карту *BattleTech* является "западный" край (ряд гексов 01xx), аэрокосмические силы начинают в зоне 9.

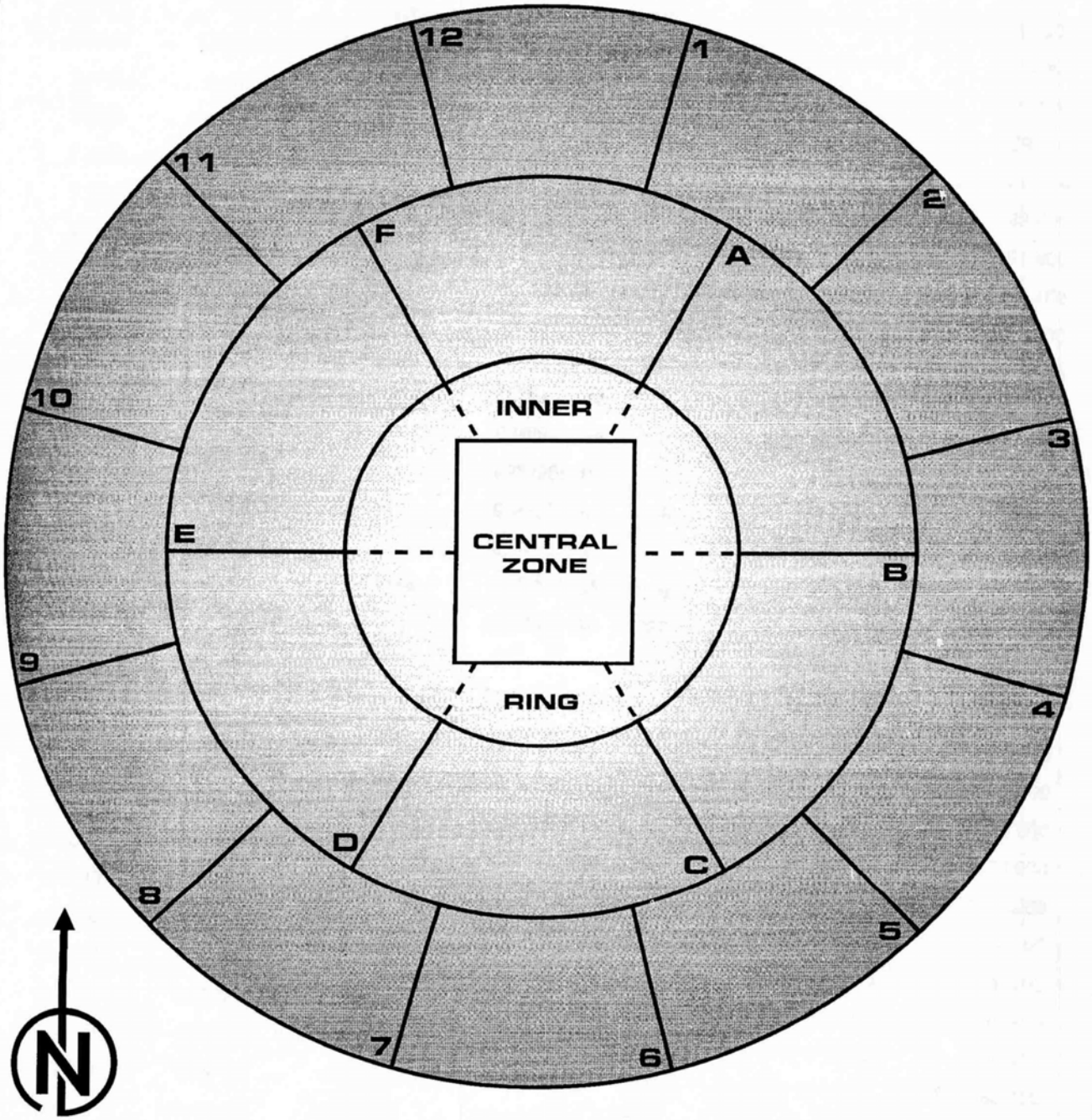
ИНИЦИАТИВА

Аэрокосмические юниты используют стандартные правила *BattleTech* для Инициативы и порядка движения. Обладая Инициативой, игрок может выбрать для движения наземный или воздушный юнит.

ДВИЖЕНИЕ

Каждая область радарной карты представляет собой огромное, абстрактное пространство. Это позволяет юнитам на радарной карте перемещаться между областями в соответствии с их значениями Безопасного Импульса (вместо стандартных правил движения).

AEROTECH 2 RADAR MAP



AeroTech is a Registered Trademark of FASA Corp. © 2000. Permission to photocopy for personal use.

Юниты с текущим Безопасным Импульсом 10 или меньше могут пройти одну зону за ход. Юниты с текущим Безопасным Импульсом выше 10 могут пройти 2 зоны за ход. Юнит должен двигаться минимум на 1 зону за ход, а каждое движение должно быть между смежными зонами. Каждую зону могут занимать неограниченное число истребителей.

Юниты, завершающие своё движение в центральной зоне, могут проводить атаки по наземным целям карты *BattleTech*. Такие юниты должны быть привязаны к линии полёта, которая является линией гексов над картами *BattleTech* (см. *Стрельба "воздух-земля"*, с.24). Первый гекс этой линии полёта должен быть на том краю карты, который соответствует направлению следования юнита из среднего круга в центральный.

Аэрокосмические юниты могут сделать один проход над полем боя, возвращаясь к радарной карте в конце Фазы Боя. Игроки также могут использовать правила *Истребителей на Картах BattleTech* (с.30) и оставить истребители на картах. Воздушные юниты, покидающие игровое пространство *BattleTech*, помещаются в центральную зону радарной карты.

Юниты, движущиеся из внешнего круга наружу, убираются из игры и не могут вновь в неё войти.

Учтите, что наземные юниты и СВВП не могут покинуть карту *BattleTech* до тех пор, пока в правилах сценария не оговорено иначе. Если они покидают карту *BattleTech*, они убираются из игры (или учитываются, в зависимости от правил сценария).

БОЙ

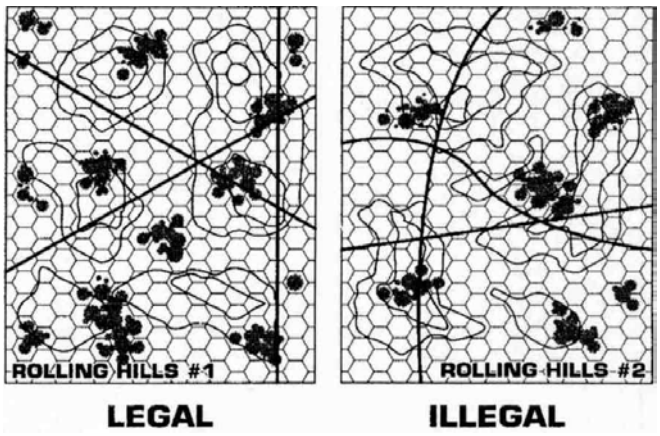
Аэрокосмические юниты могут быть частью боя "воздух-воздух" или "воздух-земля". Последний случай, взаимодействующий с *BattleTech*, и будет в центре внимания этой секции. Здесь представлена быстрая игра, абстрактная система боя "воздух-воздух", для тех, кто по-прежнему акцентируется на наземных операциях. Схватки можно отыграть по правилам *Атмосферного Боя*, с.28.

СТРЕЛЬБА "Воздух-Земля"

Хоть и более хрупкие по сравнению с наземными юнитами, истребители могут нести множество разнообразного оружия, которое позволяет им вывести из строя или уничтожить наземные транспорты или Мехов, находясь в относительной безопасности в небе. Даже горстка истребителей может представлять собой силу с разрушительным преимуществом.

Когда истребитель завершает своё движение в центральной зоне или в атмосферном гексе, содержащем карту *BattleTech*, если используются правила *Атмосферного Боя*, истребитель может атаковать цели на карте. Игрок должен, во-первых, обозначить линию атаки, ряд гексов, по которым пролетит истребитель. Этот ряд должен быть прямой линией и совпадать с линией полёта истребителя (см. выше). Юниты, использующие правила *Истребителей на Картах BattleTech*, используют свой фактический путь полёта (гексы, пройденные ими в течение хода), а не обозначенную линию полёта.

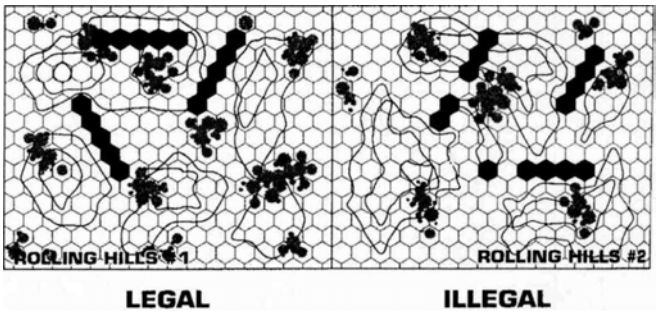
Эти упрощённые правила не учитывают высоту. Однако, т.к. эти правила также предназначены для использования с детальными правилами атмосферного боя, они включают в себя описание уровней высоты.



Обстрел

Аппарат, летящий на 3-м уровне высоты от земли, может проводить обстрелы наземных целей. Истребитель, делающий этот тип атаки, выбирает от 1-го до 5-и последовательных гексов на линии атаки. Эти гексы должны быть на прямой линии.

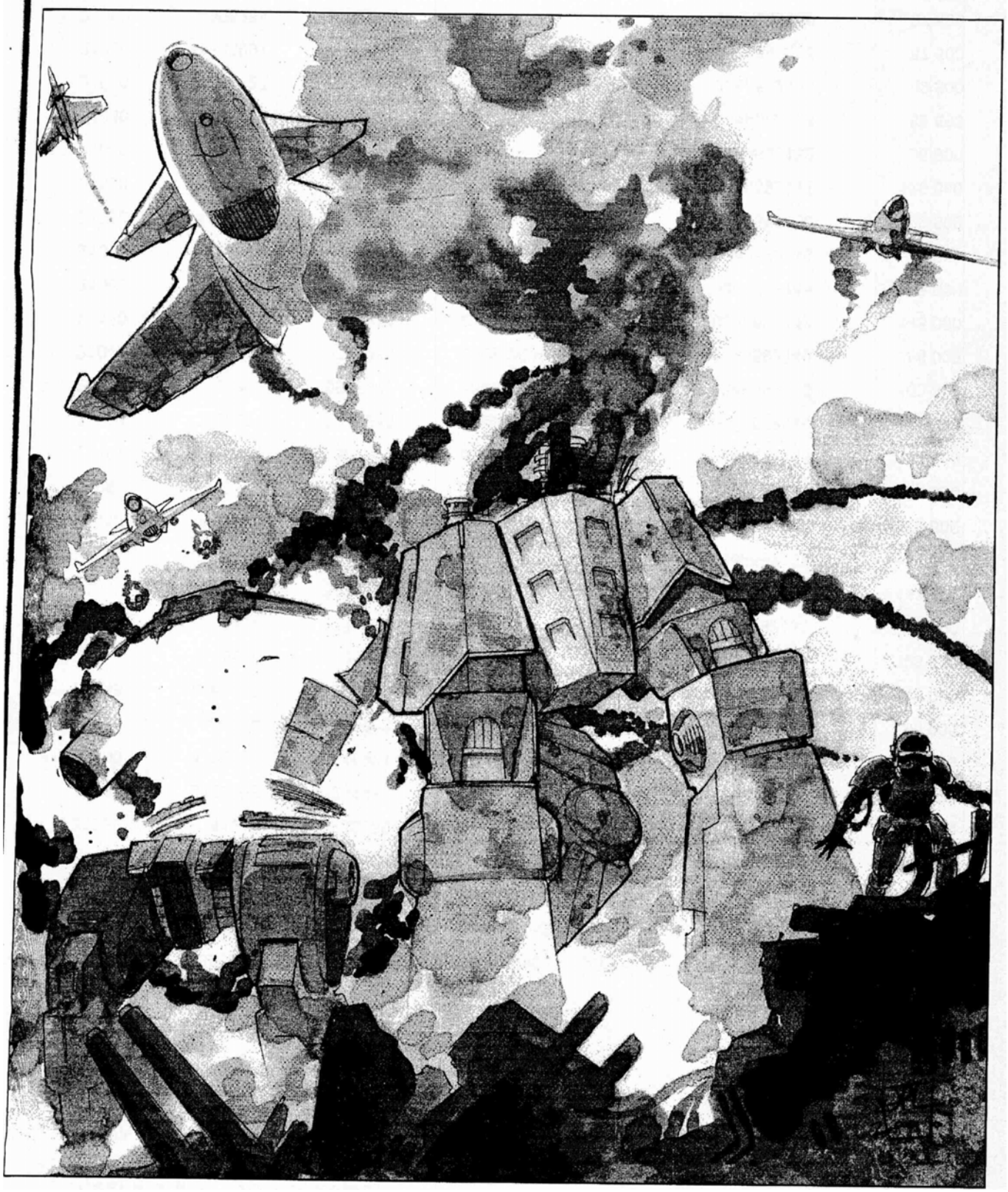
Пилот может выбрать для обстрела стрельбу из одного, нескольких или всего энергетического оружия (лазеры, импульсные лазеры и PPC). Для этого оружия должен быть сделан бросок попадания по всем целям, вражеским или дружественным, во всех выбранных гексах. Базовое число попадания таких атак - Навык Стрельба пилота + 4, модифицированное движением цели и ландшафтом (используйте стандартные модификаторы на с.32 BMR, кроме лежащих или частично укрытых целей) и любыми применяемыми критическими повреждениями обстреливающего истребителя. Аппарат, летящий на высоте NOE, также получает штраф +2 к попаданию, как это описано в *Атмосферном Движении* (с.11).



Сделайте отдельные броски попадания для каждого оружия против каждой цели. Примените оружейные попадания, используя стандартные правила *BattleTech*. Используйте ту колонку таблицы Hit Location (с.33, *BMR*), которая соответствуют направлению атаки, основываясь на направлении, с которого пришёл истребитель в целевой гекс, а не на позиции в конце Фазы Движения.

Наземные юниты в своих гексах считаются защищёнными ландшафтом. Однако ищущему истребителю, летящему на высоте NOE, труднее сделать чистой LOS и, т.о., он должен учитывать ландшафт в гексе, смежным с целевым и лежащим на линии полёта в направлении атакующего юнита, вошедшего в гекс цели. Если гекс перед целью имеет уровень высоты 2 или выше, чем у целевого, цель находится в мёртвой зоне и не может быть атакована.

GROUND SUPPORT MISSIONS



Пикирование

Атакующий, летящий на Высоте 5 или ниже, может нанести точный удар по отдельному юниту или зданию. Цель должна лежать на линии атаки или пути полёта истребителя. Пикирование понижает Высоту атакующего на 1 уровень. Самолёт, летящий на высоте NOE, не может провести пикирование.

Истребитель может стрелять по цели из одного, нескольких или всего оружия. Базовое число попадания этих атак - Навык Пилотирование пилота + 2, модифицированное движением цели и ландшафтом (используйте стандартные модификаторы на с.32 BMR, кроме лежащих или частично укрытых целей) и любыми применяемыми критическими повреждениями пикирующего истребителя. Делайте отдельные броски попадания для каждого оружия. Используйте ту колонку таблицы Hit Location (с.33, *BMR*), которая соответствуют направлению атаки, основываясь на направлении, с которого пришёл истребитель в целевой гекс, а не на позиции в конце Фазы Движения.

Бомбометание

Большинство истребителей могут нести бомбы, хотя ёмкость из бомбовых отсеков меняется в зависимости от размера и мощности двигателя истребителя. Каждый истребитель может нести 1 бомбу за каждые 5 т своей массы, но каждое увеличение на 5 бомб уменьшает Безопасный Импульс юнита на 1. Например, истребитель в 20 т может нести 4 бомбы (20:5), но его Безопасный Импульс уменьшается на 1. Истребитель в 30 т может нести 6 бомб (30:5), но его Безопасный Импульс уменьшается на 2. Пересчитайте Максимальный Импульс, основываясь на изменении Безопасного Импульса.

Юнит может проводить или бомбометание, или оружейную атаку за отдельный ход. Бомбы могут быть сброшены 2-я путями: при пикировании или с высоты. Пикирующее бомбометание более точное, но требует от атакующего снижения высоты и подвергает его риску возвратной ударной волны. Высотное бомбометание менее точное, но позволяет атаковать участки земли подобно беглому обстрелу.

Истребитель на Высоте 5 или ниже может сделать пикирующее бомбометание отдельного гекса на линии атаки (или линии полёта), хотя его проведение требует от истребителя понижения на 2 уровня высоты. При такой атаке истребитель может сбросить одну, несколько или все бомбы.

Базовое число попадания для пикирующего бомбометания - Навык Стрельба пилота + 2. Т.к. атака относится напрямую к гексу, а не к специфическому юниту, модификаторы ландшафта и движения цели не применяются, хотя имеют место соответствующие критические попадания истребителя. Если атака успешна, все бомбы взрываются в обозначенном гексе. Если атака провалена, бомбы перед взрывом рассеиваются. Чтобы определить направление рассеяния, бросьте 1D6 для каждой сброшенной бомбы и проконсультируйтесь с диаграммой Dive-Bombing Scatter. Снова бросьте 1D6, чтобы определить число гексов, на которые отклонилась атака от цели. Итоговый гекс и будет гексом, куда пришёлся удар.

DIVE-BOMBING SCATTER DIAGRAM

LEVEL-BOMBING SCATTER DIAGRAM

Высотное бомбометание менее точно, но позволяет атаковать большие целевые площади. Истребители могут делать высотное бомбометание с любого уровня высоты, но получают модификатор попадания, равный их уровню высоты (+3, когда используются правила *Миссий Поддержки Наземных Операций*). Высотное бомбометание работает подобно обстрелу, позволяя истребителю атаковать непрерывный ряд гексов на линии атаки/полёта. Высотным бомбометанием можно атаковать до 10 гексов, но истребитель должен сбросить минимум 1 бомбу и максимум 2 бомбы за гекс. Все целевые гексы должны быть смежными. Если юнит несёт несколько типов бомб, пилот выбирает, какой из них приходится на целевые гексы.

Базовое число попадания для высотного бомбометания - Навык Стрельба пилота + 2. Модификаторы ландшафта или движения цели не применяются; игрок должен применить соответствующие модификаторы критических повреждений и высоты. Сделайте единый бросок попадания для каждого целевого гекса. Если бросок успешен, бомбы упали в обозначенный гекс. Если бросок провален, бомбы перед взрывом рассеиваются. Чтобы определить направление рассеяния, бросьте 1D6 для каждой сброшенной бомбы и проконсультируйтесь с диаграммой Level-Bombing Scatter. Снова бросьте 1D6, чтобы определить число гексов, на которые отклонилась атака от цели. Итоговый гекс и будет гексом, куда пришёлся удар.

Ниже описаны различные доступные типы бомб. Игроки должны обозначить типы бомб, которые несут их истребители, до начала игры, записав свой выбор в соответствующем месте рекордшита истребителя.

Разбейте повреждение, наносимое бомбами, на группы по 5 пунктов на манер повреждения от LRM и артиллерии. Цели в гексе удара получают повреждение как если бы они получили удар кулаком по передней части или по тылу. Бросьте 2D6. При результате 1-3 атака пришлась на переднюю часть; при результате 4-6 - по тылу. Некоторые виды боеприпасов также атакуют окружающие гексы. Рассматривайте такие атаки как возникшие в гексе удара, когда определяете направление атаки.

Высоковзрывчатые (HE): HE-бомбы наносят 10 пунктов повреждения всем юнитам в целевом гексе.

Кластерные: Кластерные бомбы наносят 5 пунктов повреждения целям в гексе удара и в 6-и смежных гексах.

Инферно: Бомбы "Инферно" воспламеняют гекс удара (даже открытый водоём), который горит 30 ходов. Чтобы определить эффект бомб "Инферно", воспользуйтесь правилами стрельбы (с.74-75, *BMR*) и правилами для "Инферно" (с.131, *BMR*).

Минные: Подобно кассетным боеприпасам FASCAM (Thunder), минные бомбы создают традиционное минное поле в 20 пунктов в гексе удара и в каждом из 6-и смежных гексов. К минным бомбам применяются правила Thunder LRM (с.132, *BMR*).

Arrow IV: Вместо несения полной системы Arrow IV, истребители могут нести отдельные ракеты Arrow IV. В этом случае каждая ракета занимает такое же пространство, что и 5 бомб. Ракеты Arrow IV могут атаковать цели на карте, на которой находится истребитель. Ими также можно стрелять по целям на ближайших мапшитах, до стандартного диапазона Arrow IV. На радарной карте ракетами можно стрелять на расстояние в 1 зону, позволяя истребителям во внутреннем круге атаковать юниты на карте *BattleTech*. Чтобы определить эффекты ракет Arrow IV, воспользуйтесь стандартными правилами для Arrow IV (с.123-124, *BMR*). Ракеты Arrow IV не могут использоваться для стрельбы юнитами на Высоте 3 или ниже (пока используются правила *Миссий Поддержки Наземных Операций*).

TAG: Оружие может само по себе не может знать, куда стрелять, поэтому для определения целей атак для ракет Arrow IV, артиллерии, бомб, наводимых по лазеру, или полунаводящихся LRM может использоваться TAG. Модули TAG могут быть встроены в фюзеляж аппарата на манер оружия, или их могут нести как внешние контейнеры. Модули TAG в контейнерах занимают такое пространство, что и 1 бомба. Чтобы определить цель, истребитель должен быть на Высоте 5 или выше (пока используются правила *Миссий Поддержки Наземных Операций*). Цель должна быть на карте *BattleTech*, которая соответствует атмосферному гексу истребителя, или в 15 гексах от истребителя, если он также на карте *BattleTech*. Базовое число попадания для этой системы - Навык Стрельба пилота + 2. Этот истребитель не может делать любые другие атаки, пока пытается определить цель. Прибытие ракет Arrow IV разбирается по правилам на с.71-72 *BMR*.

Сброс Бомб

Истребители обычно сбрасывают бомбы только в Фазе Оружейной Атаки. В некоторых случаях, вроде критических попаданий в двигатель, от аппарата может потребоваться сброс бомб, чтобы остаться на нужной высоте. Чтобы осуществить необходимый сброс бомб, игрок должен указать число сбрасываемых бомб и сделать Бросок Управления. Успешный бросок показывает, что указанные бомбы были сброшены. Проваленный бросок показывает, что были сброшены все оставшиеся у аппарата бомбы. Сброшенные таким образом бомбы при ударе о землю не наносят повреждения. Игроки также могут делать такие сбросы бомб при использовании правил *Сброса Боеприпасов* (с.73, *BMR*). Истребители не могут превышать Безопасный Импульс в ходу, в котором производился сброс бомб. Однако при попадании в тыл истребителя, сбрасывающего бомбы, не происходит взрыва боеприпасов.

СТРЕЛЬБА "Земля-Воздух"

Любой транспорт, БэтлМех или установка (но не пехота или бронепехота, если не сказано иначе) на карте BattleTech может стрелять в *AeroTech*-юнит, который закончил своё движение над этой картой. В правилах *Миссий Поддержки Наземных Операций* любой юнит в центральной зоне - допустимая цель. Атакующий юнит не должен делать наземную атаку в этом ходу.

Наземные юниты, которые стреляют по самолёту, не могут стрелять в любые другие юниты в этом же ходу.

Диапазон определяется на основании конечной позиции целевого юнита, если же атакующий был сам поражён своей будущей целью, то расстояние считается 0 гексов. В этом случае атака имеет место как если бы цель находилась прямо над головой. Добавьте 2 гекса к расстоянию за каждый уровень высоты цели (6 гексов, если используются правила *Миссий Поддержки Наземных Операций*). Не применяйте модификаторы минимального диапазона для атак против *AeroTech*-юнитов.

Для наземных юнитов направление атаки основывается на позиции цели в конце его движения. Воспользуйтесь стандартными правилами *BattleTech* для применения повреждения к истребителю, используя колонку "Выше/Ниже" таблицы Hit Location (с.17).

Все наземные юниты имеют LOS к *AeroTech*-юнитам на Высоте 2 или выше. Т.к. на земле царит хаос, юниты имеют LOS к истребителям, действующим на высоте NOE, только если они находятся на линии полёта или на расстоянии 1 гекса от неё, или если они имеют LOS к заключительной позиции истребителя. В этом случае отследите LOS так, как если бы истребитель был 5-ю уровнями выше этого гекса.

Зенитная Артиллерия

Правила специального случая для Зенитной Артиллерии применяются к бортовым истребителям (airborne fighters), DropShip'ам и малым аппаратам так же, как и к СВВП (с.75, *BMR*).

АБСТРАКТНЫЙ ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Два истребителя, завершающие ход в одной и той же области, могут начать бой. Оба пилота делают Бросок Навыка Пилотирование. Добавьте половины Безопасного Импульса для каждого истребителя (округляя вниз) к их Пределам Успеха (MoS) (или вычтите их из Предела Провала (MoF), минимум до 1).

Если оба броска провалены или оба успешны, бой происходит в сверхдальнем диапазоне, два истребителя лицом друг к другу. Оба самолёта могут использовать оружие, укреплённое на носу или на крыльях, с попаданиями в оппонента, бросаемыми по колонке "Нос" таблицы Hit Location (с.17).

Если у одного пилота успех, а у другого провал, победитель может назначить диапазон сражения. Далее, если MoS был 5 или выше, победитель садится на хвост противнику - истребитель победителя маневрирует в задней арке вражеского самолёта. Севший на хвост самолёт может использовать оружие, укреплённое на носу или на крыльях, с попаданиями в оппонента, бросаемыми по колонке "Тыл" таблицы Hit Location (с.17). Самолёт, у которого враг висит на хвосте, ограничивается в стрельбе лишь тыловым оружием и должен делать броски попадания по колонке "Нос" таблицы Hit Location (с.17). Атаки разбираются поочерёдно.

В конце хода игроки могут выбрать продолжение или отмену сражения. Если оба выбирают продолжение битвы, юниты остаются в той же области и начинают с Бросков Навыка Пилотирование для определения своей позиции (как описано выше). Если оба выбирают завершение сражения, их самолёты свободны в следующем ходу в своих движениях согласно стандартным правилам.

Если один игрок решил продолжить сражение, а другой хочет завершить его, оба игрока делают другой Бросок Навыка Пилотирование, уменьшая целевое число на 2 для висящего на хвосте самолёта (или игрока) и увеличивая его на 2 для самолёта (игрока), на хвосте которого висит враг. Добавьте MoS к значению Безопасного Импульса самолёта (или вычтите его из MoF, минимум до 1). Пилот с наибольшим MoS решает, будет ли продолжен сражение. В случае одинакового результата решение принимает истребитель с наибольшим Безопасным Импульсом.

АТМОСФЕРНЫЙ БОЙ

Действие в *AT2* сконцентрировано на миссиях поддержки наземных операций и атмосферном бое. *Миссии Поддержки Наземных Операций* (с.22) представлены в абстрактной, быстрой версии игры с воздушной поддержкой. Следующие правила предоставляют более сложную и реалистичную систему внедрения атак при поддержке наземных операций в *BattleTech*.

Эта секция использует стандартные правила *AT2*, за исключением отмеченных.

ЛАНДШАФТ И ВЫСОТА

Атмосферные операции используют гекс-карты *BattleTech*, или с ландшафтом, или с пустыми гексами. Каждый гекс на атмосферной карте 500 м в диаметре, что грубо эквивалентно целому мапшиту *BattleTech*.

Атмосферные операции делят мапшиты на 10 горизонтальных слоёв (уровней высоты), от ультранизкого NOE до очень высокого. Каждый юнит в атмосфере действует в одном из этих уровней высоты.

Если игроки выбрали для использования распечатанный мапшит *BattleTech*, полёт самолёта будет определяться ландшафтом. Каждый уровень возвышения на мапшите соответствует одному уровню высоты. Например, холм с возвышением Уровня 2 равен Высоте 2. Самолёт может войти в этот гекс только если летит на Высоте 3 или выше, или на Высоте 2 или ниже, если хочет приземлиться. Лесные гексы увеличивают расстилающийся под ними ландшафт на 1 уровень.

Большинство аппаратов летает на Высоте 4. Лишь истребители при миссиях поддержки наземных операций или пытающиеся приземлиться летят на уровне NOE или очень низко (Высота 2 или 3). Полёт на уровне NOE означает, что истребитель должен "ощупывать" землю, держась на высоте 10 м над поверхностью расстилающегося ландшафта земли.

Юниты, опускающиеся с Высоты 1 (NOE) до Высоты 0 или входящие в гекс с возвышением, равным высоте самолёта, должны приземлиться или потерпеть крушение. Юниты, которые движутся с Высоты 10 до Высоты 11, считаются вышедшими в космос ("ряд 1" атмосферы на карте космоса).

КРУШЕНИЯ

Когда высота юнита равна уровню возвышения занимаемого гекса и аппарат не пытается приземлиться (см. с.37), он терпит крушение. Управляющий игрок бросает 2D6, умножает результат сначала на 10, а потом на скорость юнита. Итог покажет количество пунктов нанесённого юниту повреждения из-за крушения. Примените повреждение к случайно определяемым локациям группами по 10 пунктов. Если юнит - истребитель или аэродинамический DropShip, используйте колонку "Нос" таблицы Hit Location для соответствующего класса юнита. Если корабль - сфероидный DropShip, примените повреждение, используя колонку "Тыл" таблицы Hit Location.

ТАБЛИЦА ALTITUDE LEVEL

Уровень Высоты	Минимум (в метрах)	Максимум (в метрах)
11 (Космос)	18,000+	
10	5,001	18,000
9	2,001	5,000
8	1,001	2,000
7	751	1,000
6	501	750
5	251	500
4	151	250
3	101	150
2	51	100
1 (NOE)	1	50
0 (Земля)	0	0

ТАБЛИЦА STRAIGHT MOVEMENT

Минимальное Прямое Движение (в гексах)			
Эффективная Скорость	АКИ	Традиционный Истребитель	Аэродинамический DropShip
1-3	1	1	1
4-6	1	1	2
7-9	2	1	3
10-12	3	2	4
13-15	4	3	5
16+	5	4	6

МАСШТАБ ВРЕМЕНИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДОВ

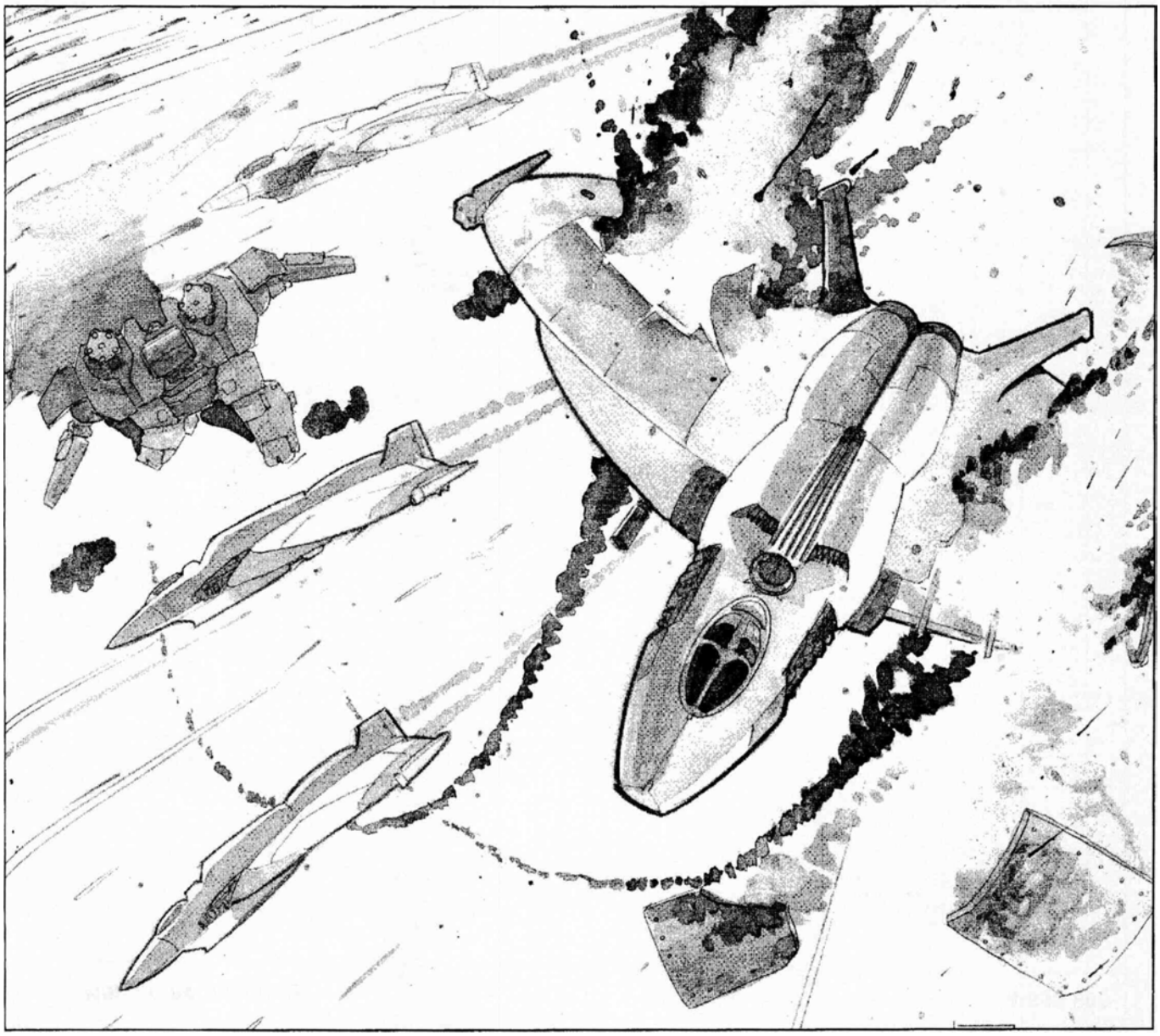
Ход в атмосфере представляет собой 10 секунд - 1 ход *AeroTech* соответствует 1 ходу *BattleTech*. Чтобы отразить это, аэрокосмическая Фаза Движения происходит между наземной Фазой Движения и Оружейной Фазой (см. с.13, *BMR*). Сначала движутся все наземные юниты, потом все аэрокосмические.

Т.к. космический ход представляет собой 1 минуту, за каждый такой ход происходит 6 атмосферных или наземных ходов *BattleTech*. В ходе игры 6 атмосферных ходов идут первыми, потом 1 космический. Самолёты, движущиеся между космической и воздушной картами, убираются с карты в конце их хода и входят на новую карту в начале следующей Фазы Движения.

Например, самолёт на атмосферной карте, который двигался к Высоте 11 в третьей атмосферной Фазе Движения, убирается с карты. Он входит на космическую карту в ряд 1 атмосферы по ходу следующей космической Фазы Движения, которая будет после 6-и атмосферных ходов.

ДВИЖЕНИЕ

Юниты, движущиеся на атмосферной карте, устойчиво теряют скорость, пока они не потратят Очки Импульса для преодоления сопротивления атмосферы. В начале каждого хода уменьшите скорость атмосферных юнитов на 5, минимум до 0. Это уменьшение может быть преодолено путём траты Очков Импульса в течение Фазы Движения (1 Очко Импульса увеличивает или уменьшает скорость на 1 пункт). Юниты не могут летать в атмосфере со скоростью выше двойной скорости их Безопасного Импульса.



Истребители и аэродинамические DropShip'ы, сбросившие Скорость до 0, будут планировать. Планирующие юниты теряют 1 уровень высоты и должны сделать Бросок Управления.

Каждый ход юнит должен двигаться на число гексов, равное половине его скорости, округляя вниз. *Специальные Манёвры* (с.31) могут уменьшить число гексов, которые должен пройти юнит.

РАЗВОРОТ

При действии в атмосфере истребители и аэродинамические DropShip'ы не тратят Очки Импульса на разворот. Вместо этого у них имеются встроенные в крылья плоскости, с помощью которых они могут разворачиваться и менять высоту. Это позволяет юниту делать множество "свободных" разворотов, в зависимости от типа юнита и его эффективной скорости. Эффективная скорость равна фактической скорости аппарата, если юнит не тратит импульс на её уменьшение, что позволяет сделать резкий разворот. Чем быстрее движется юнит, тем меньше он может сделать свободных разворотов.

Перед тем, как сделать разворот, юнит должен двигаться по прямой линии минимальное число гексов, показанное в таблице Straight Movement (с.28). Учтите, что атмосферные (традиционные) истребители имеют над АКИ преимущество в манёвренности, а аэродинамические DropShip'ы менее манёвренны.

Например, АКИ, движущийся с эффективной Скоростью 7, должен пройти 2 гекса перед проведением разворота. Традиционный истребитель с той же самой эффективной скоростью должен будет пройти перед разворотом только 1 гекс. Аэродинамический DropShip должен пройти 3 гекса.

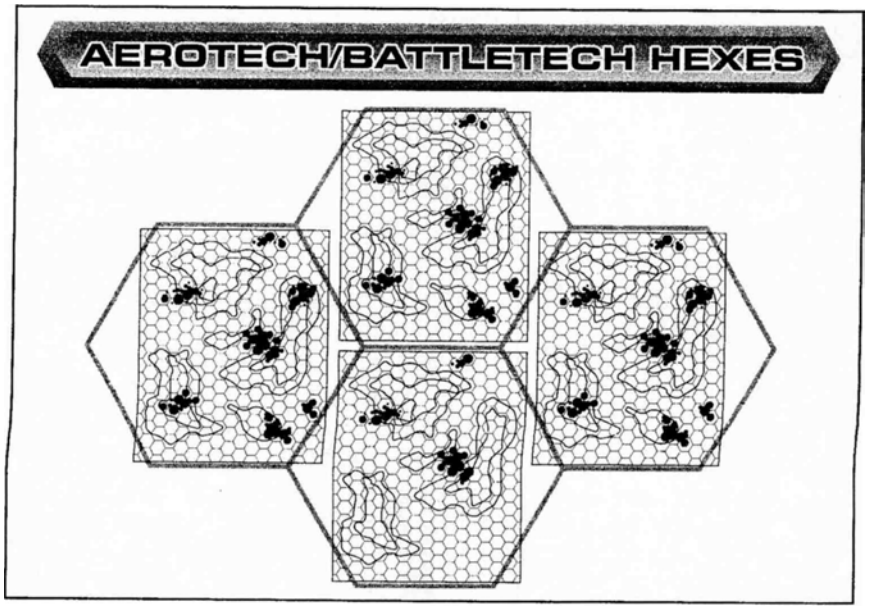


ТАБЛИЦА STRAIGHT MOVEMENT ON BATTLETECH MAPS	
Эффективная Скорость	**Минимальное Прямое Движение (в гексах)**
1	5
2	6
3	8
4	10
5	13
6	16
7	20
8	25
9	32

Независимо от скорости юнит может сделать только 1 разворот на 1 сторону гекса в каждом гексе.

Юниты могут также тратить Очки Импульса для смены высоты. Подъём на 1 уровень высоты стоит 2 Очка Импульса. Юниты могут бесплатно понизить уровень высоты, и если истребитель за ход спускается на 2 или больше уровня высоты, он получает дополнительный 1 пункт скорости (до максимум Скорости 12) за этот ход. Если юнит спускается более чем на 1 уровень за отдельный ход, он должен сделать Бросок Управления с модификатором, равным числу пройденных при спуске уровней высоты.

Эффективная Скорость: Чтобы сделать резкий разворот, истребитель или аэродинамический DropShip может потратить Очки Импульса для уменьшения своей эффективной скорости в начале Фазы Движения. Уменьшение эффективной скорости юнита на 1 стоит число Очков Импульса, равных фактической скорости юнита. Эффективная скорость может быть уменьшена множество раз в отдельном ходу (минимум до 1), если каждый раз тратится необходимый импульс.

Разворот: Юниты в атмосфере не могут вращаться, просто потратив Очки Импульса. Они должны вместо этого проделать манёвр "полувращение" (см. *Специальные Манёвры*, с.31).

Пилот АКИ со Скоростью 7 хочет сделать резкий разворот. Как показано в таблице Straight Movement, аппарат должен иметь эффективную Скорость 6 или меньше. Уменьшение эффективной скорости на 1 пункт стоит 7 Очков Импульса. Уменьшение эффективной скорости до 5 будет стоить дополнительные 7 Очков Импульса.

СФЕРОИДНЫЕ DROPSHIP'ы

Сфероидные DropShip'ы могут действовать в атмосфере. В отличие от истребителей или аэродинамических DropShip'ов, эти юниты не имеют лицевой стороны, т.к. они постоянно смотрят "вверх". Вместо этого они могут потратить 2 Очка Импульса для движения в любой смежный гекс, или потратить 2 Очка Импульса чтобы оставаться в стабильном состоянии. Стоимость смены высоты для сфероидных DropShip'ов такая же, как и для аэродинамического аппарата, хотя они не могут набирать скорость при спуске на 2 или более уровней высоты за ход. Если сфероидный DropShip не тратит или не может потратить Очки Импульса, он теряет 1 уровень высоты каждый ход.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЮНИТЫ И BATTLETECH

Хотя каждая карта *BattleTech* приблизительно соответствует 1-му атмосферному гексу, прямоугольная и шестиугольная карты равны неточно. Игроки могут приблизительно сопоставить мапшиты *BattleTech* и гексы *AeroTech*, выровняв мапшиты BattleTech как показано на диаграмме выше.

ИСТРЕБИТЕЛИ НА КАРТАХ BATTLETECH

Многие необдуманно полагают, что использование истребителей в игре - это просто их полёт прямо на карте *BattleTech*, их движение и сражение с врагом по типу других юнитов поля боя. Это потребовало бы огромного игрового пространства *BattleTech*, в идеале составленного из 9, 12, 16 или более мапшитов. Разложение 3x3, 3x4 и т.д. мапшитов будет достаточно для манёвра истребителей.

Воспользуйтесь правилами движения, описываемых в этой секции, для юнитов, действующих на картах *BattleTech*, за исключением того, что юнит должен двигаться 8 гексов *BattleTech* за каждый 1 пункт скорости.

Используйте правила разворота, описанные в этой секции, за исключением того, что требуемое до разворота прямое движение имеет при этом масштабе больший эффект. См. таблицу Straight Movement on *BattleTech* Maps, чтобы узнать, какое минимальное количество гексов *BattleTech* должен пройти юнит по прямой линии между разворотами на 1 сторону гекса.

Группы истребителей, действующие на картах *BattleTech*, игнорируют все нюансы движения по ландшафту.

Группы истребителей могут выходить через край карты *BattleTech*, в этом случае они появляются на соответствующем гексе *AeroTech* или на внешнем круге радарной карты, и движутся согласно соответствующим правилам.

ТАБЛИЦА SPECIAL MANEUVER

Манёвр	Мин./Макс. Скорость	Цена Импульса	Модификатор Пилотирования	Эффект
Петля	Мин. 4	4	+1	Юнит тратит свои первые 4 пункта скорости в петле, хотя фактическая скорость остаётся неизменной. Остаток тратится как обычно
Иммельман	Мин. 3	4	+1	Юнит поднимается на 2 уровня высоты и завершает манёвр лицевой стороной к любой стороне гекса. Скорость падает на 2. Остаток тратится как обычно
Змейка (Split-S)	Любая	2	+2	Юнит теряет 2 уровня высоты и завершает манёвр с лицевой стороной к любой стороне гекса. Скорость увеличивается на 1.
Разворот Молот	Любая	Скорость	+3	Юнит остаётся в гексе, где он начинал манёвр, но разворачивается на 180^{O}
Полувращение	Любая	1	-1	Юнит вращается на 180^{O}, меняя левую и правую стороны и лицевой стороной вверх/вниз
Вращение Бочка	Мин. 2	1	0	Юнит вращается на 360^{O}, завершая манёвр с лицевой стороной на той же стороне гекса. Скорость падает на 1.
Скольжение на крыло	Любая	1	0	Вместо движения прямо в следующий гекс, юнит движется в передний левый или передний правый гекс без изменения лицевой стороны

С другой стороны, если игроки не согласны использовать правила атмосферы, просто оставьте истребитель около края карты, когда он улетит с карты. В этом ходу истребитель может быть атакован, но только теми юнитами, которые проводят атаку в этом же ходу. Он не может быть атакован в последующих ходах, пока не возвратится на карту.

Игроки должны разместить кусочки бумаги около истребителя, нанеся на них число, указывающее, через сколько ходов истребитель вернётся на карту (см. таблицу Fighter Return). В Конечной Фазе каждого последующего хода уменьшите это число на 1. При достижении 0 в следующей Фазе Движения истребитель может вновь войти на карту с того же края, через который он её покидал. Когда используются эти упрощённые правила, истребитель может сделать максимальное число беглых атак (покидая карту и возвращаясь), равное его значению Безопасного Импульса.

Группы истребителей также могут двигаться из атмосферной карты на карты *BattleTech*, управляющий игрок выбирает любой гекс входа на протяжении того края карты, который соответствует направлению полёта. Например, истребитель, направляющийся на юг, войдёт с северного края карты в гексе, выбранным его игроком.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Пилот может использовать проворство своего аппарата и трёхмерную природу игрового пространства для выполнения множества акробатических манёвров. Каждый манёвр имеет минимальную или максимальную скорость, с которой он может быть выполнен, а также стоимость в Очках Импульса. Все специальные манёвры требуют Броска Навыка Пилотирование (с указанными модификаторами). Успешный результат означает, что манёвр удачен. Провальный результат означает - юнит должен двигаться вперёд по прямой линии число гексов, равное половине его скорости, округляя вверх, минимум 1 гекс. За исключением скольжения на крыло, которое может быть выполнено в любое время по ходу движения, специальные манёвры проводятся с начала Фазы Движения. Каждый юнит может сделать только 1 специальный манёвр за ход.

ТАБЛИЦА FIGHTER RETURN

Безопасный Импульс	Число ходов до возвращения
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Атмосферный бой использует те же самые правила, что и космические стычки, за некоторыми следующими исключениями.

Юниты на одном и том же уровне высоты могут стрелять друг по другу, используя стандартные правила. Юниты на различных высотах могут стрелять друг по другу, но они добавляют 1 гекс к диапазону за каждый 1 уровень разницы высот. Например, 2 истребителя находятся на расстоянии 10 гексов друг от друга. Один из них находится на Высоте 3, другой - на Высоте 5. Эффективная дистанция между ними - 12 гексов (10+[5-3]).

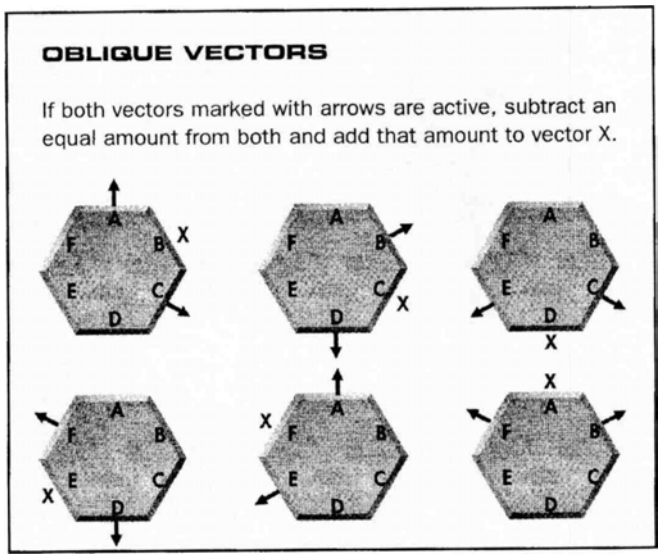
Юниты не могут немедленно нацелиться в пространство выше или ниже их собственных гексов.

Разница в высотах создаёт "мёртвую зону" вокруг каждого юнита. Если атакующий и цель разделены 1-м уровнем высоты, цель должна находиться на дистанции минимум 2 гекса (атакующий не может стрелять в цель из смежного гекса). Если атакующий и цель разделены 2-мя уровнями высоты, цель должна находиться на дистанции минимум 3 гекса, и т.д. Если юиты разделяет 2 уровня высоты, воспользуйтесь на основе направления атаки соответствующей колонкой в таблице Hit Location (с.17); иначе воспользуйтесь колонкой "Выше/Ниже".

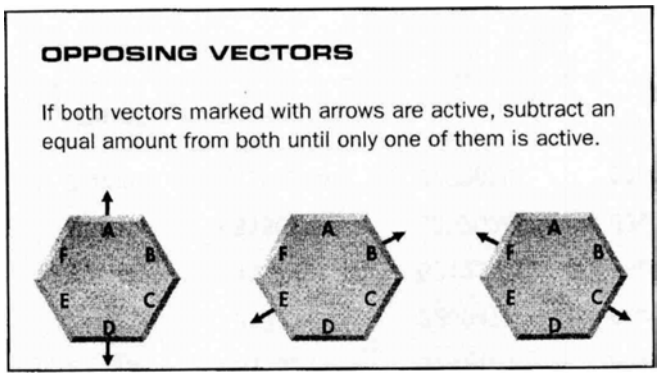
Самолёт, летящий на высоте NOE, полагается на свой наземный радар, "ощупывая" землю и постоянно "силясь" воспользоваться доступным ландшафтом как укрытием. Как результат, все юниты, летящие на высоте NOE, получают модификатор попадания +2, когда проводят атаки против воздушных целей. ОмниИстребители Кланов имеют лучшую интеграцию со своими FCS и навигационными компьютерами и поэтому получают модификатор попадания лишь +1.

Юниты, сражающиеся в миссиях наземных атак, не могут легко уклониться от приходящихся на них атак. Модифицируйте на -3 целевое число для всех атак против таких юнитов.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



(Если оба вектора, отмеченные стрелками, активны, вычтите равное количество из них обоих и добавьте это количество к вектору X)



(Если оба вектора, отмеченные стрелками, активны, вычитайте равное количество из них обоих до тех пор, пока лишь один из них не останется активным)

Эта секция предоставляет правила для разбора ситуаций, не охватываемых базовыми правилами для *AT2*. Игроки должны просмотреть опциональные правила и согласиться включить их в игру до её начала.

УЛУЧШЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Базовые правила *AeroTech* представляют собой упрощение механики управления движением в космосе. Правила улучшенного движения более близки к реалиям движения в космосе, где направление аппарата (направление движения) может отличаться от лицевой стороны аппарата (направление, которое указывает нос аппарата). Например, по правилам улучшенного движения аппарат не может замедляться; он должен изменить скорость и направление путём изменения лицевой стороны и применить импульс в направлении, которое противоположно текущему движению. Эти правила приспособлены для юнитов, летящих боком или даже назад, хотя отслеживание таких манёвров требует дополнительных записей.

В системе улучшенного движения смена лицевой стороны не влияет на направление корабля. Лицевая сторона влияет на арки стрельбы в соответствии со стандартными правилами и определяет вектор, в направлении которого будет применяться импульс. Юниты могут менять свою лицевую сторону на 1 сторону гекса, потратив 1 Очко Импульса. Юнит может изменить лицевую сторону столько раз, сколько это ему позволяют доступные Очки Импульса.

Направление юнита и его скорость определяются системой векторов. Различают 6 векторов, которые соответствуют 6-и сторонам каждого гекса, и помечены от A до F. Сторона A каждого гекса всегда направлена к верху карты, независимо от лицевой стороны юнита. Вектор активный, если импульс применяется в том же направлении, куда смотрит лицевая сторона юнита. Вектор неактивный, если юнит не тратит Очки Импульса для движения через эту сторону гекса.

Чтобы использовать эту систему, всякий раз, когда юнит тратит Импульс, записывайте потраченное число на рекордшите в соответствующем векторе (вектор лицевой стороны юнита). Затем определите эффект затраченного Импульса путём сложения активных векторов.

Во-первых, сложите любые активные противоположные вектора (см. диаграмму Opposing Vectors) путём вычета наименьшего значения Импульса из обоих векторов, уменьшив, таким образом, один из векторов до 0.

Затем, сложите косые вектора (см. диаграмму Oblique Vectors). Косые вектора - это пары векторов, которые смежны через одну и ту же сторону гекса (например, F и B; A и C; B и D и т.д.). Когда любая пара векторов активна, вычтите наименьшее из двух значений Импульса из обоих векторов (уменьшив, таким образом, один из векторов до 0), и добавьте это же значение к значению Импульса вектора между ними. Например, если юнит имеет вектор A = 4 и вектор C = 2, вам нужно вычесть 2 из значений обоих векторов. Вектор C станет равным 0 и, таким образом, стал неактивным; вектор A уменьшился до 2, а вектор B, находящийся между ними, увеличился на 2.

После сложения всех векторов юнит не должен иметь более 2-х активных векторов. Юнит, у которого число активных векторов больше 2-х, должен сложить вектора вновь.

После того, как игрок потратит запланированный Импульс на текущее движение и активные вектора будут сложены до 1-го или 2-х, юнит завершает своё движение путём прохождения нескольких гексов (их число равно скорости в этом направлении) и в направлении, указываемом каждым вектором. Юнит фактически движется по прямой линии: если требуется определить точный путь (например, чтобы решить, было ли столкновение), проведите прямую линию между центрами начального и конечного гексов. Если путь приходится точно между двумя гексами, управляющий игрок выбирает, через какой из них двигался юнит.

Диаграмма Advanced Movement приводит систему улучшенного движения в действии. Маленькая стрелка внутри гекса истребителя указывает лицевую сторону, а маленькие цифры вокруг гекса показывают вектора истребителя.

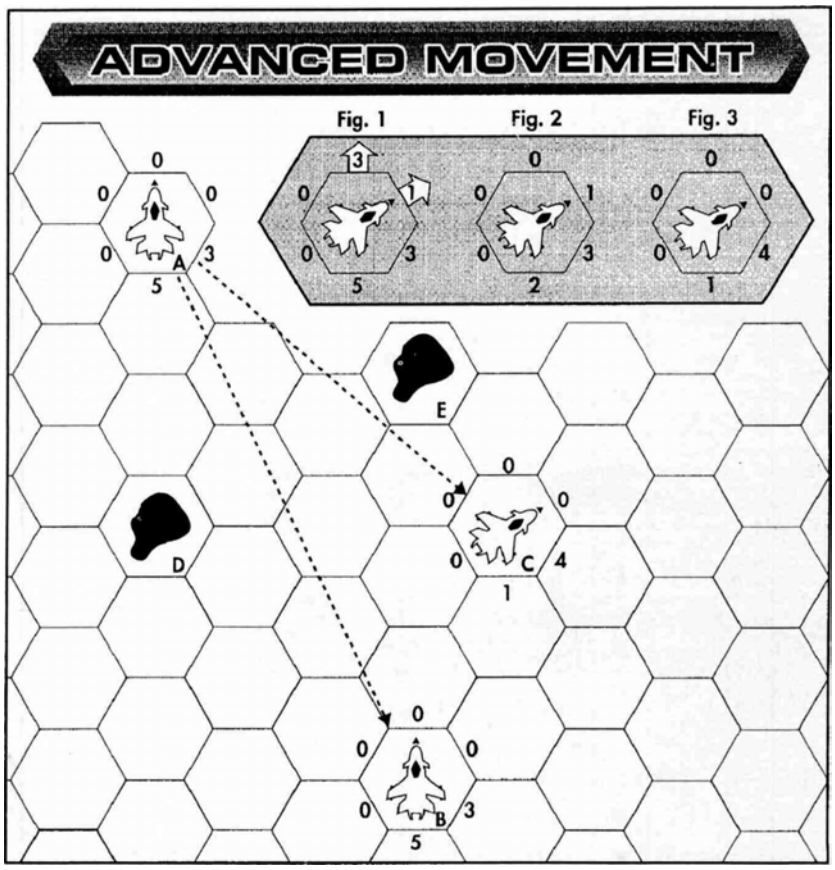
Истребитель начинает разворот в гексе A со Скоростью 5 по вектору D и со Скоростью 3 по вектору C. Если игрок вообще не тратит Импульс, его корабль будет двигаться к положению и лицевой стороне, показанным в гексе B, пройдя 5 гексов задом и 3 гекса назад вправо. Истребитель не будет проверять, было ли столкновение с астероидами; фактический путь движения показан пунктирной линией.

Вместо того, чтобы оставить движение истребителя как есть, игрок тратит 3 Очка Импульса при текущей лицевой стороне, увеличивая вектор A от 0 до 3. Он потом тратит ещё 1 Очко Импульса для смены лицевой стороны на 1 сторону гекса направо, и тратит 1 Очко Импульса, увеличивая вектор B до 1 (Fig. 1).

После траты импульса вектора нужно сложить. Во-первых, нужно сложить противоположные вектора. В этом случае есть 1 пара активных противоположных векторов: A и D. Меньший из них - вектор A - уменьшается на 3 до 0, а противоположный вектор уменьшается на 3 до 2 (Fig. 2).

Потом игрок проверяет косые вектора. Есть 1 такая пара - D и B. меньший из них - вектор B - уменьшается на 1 до 0, а вектор D уменьшается на 1 до 1. Число, вычитаемое из каждого из этих векторов (1), добавляется к вектору между ними - в этом случае это вектор C, увеличивая его до 4. Т.к. больше нет активных противоположных или косых векторов и осталось только 2 активных вектора, конечные вектора истребителя выглядят так (Fig. 3).

После траты 5 Очков Импульса на движение как описано выше, конечное положение истребителя и его лицевая сторона буду такими, как показано в гексе C. Учтите, что у истребителя нет шансов столкнуться с астероидом в гексе H.



УЛУЧШЕННАЯ ИНИЦИАТИВА

Правила улучшенной Инициативы определяют Инициативу по отношению корабля к кораблю с использованием Броска Управления. Эта система более продолжительна, чем просто броски Инициативы для каждого из оппонентов, но даёт команде более качественное преимущество. Юнит с наименьшей Инициативой движется первым, потом движется юнит со следующей по возрастанию Инициативой и т.д. до наибольшей Инициативы. При схвате первыми движутся юниты с наименьшим MoS. Если оба юнита имеют одинаковый MoS, перебросьте Бросок Управления. Эта система не использует субфазы движения.

Пилот истребителя Джона имеет Навык Пилотирование 4. Он бросает 2D6 с результатом 6 - MoS = 2. Добавляя модификатор истребителя +3, истребитель имеет Инициативу 4.команда DropShip'а Саймона имеет Навык Пилотирование также 4. Его бросок 2D6 имеет результат 9 - MoS = 5. Для DropShip'а модификатор 0. Два юнита в схватке. Однако, т.к. MoS истребителя меньше, чем MoS DropShip'а, Джон должен двигаться первым.

УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ ТОЧЕЧНОЙ ОБОРОНЫ

Многие большие корабли вроде DropShip'ов и суда крупнее несут оружие, которое слишком мало для нанесения урона другому кораблю. Однако, оружие вроде пулемётов, огнемётов и малых лазеров может функционировать в режиме "точечной обороны" для сбивания прибывающих вражеских ракет (но не для сбивания снарядов автопушек или винтовок Гаусса; они летят слишком быстро, чтобы компьютеры нацеливания смогли их отследить). Оружие, способное функционировать в подобном качестве, в колонке "Класс" таблиц Weapon and Equipment помечается как Точечная Оборона или AMS. Оружие может быть включено/выключено в режим точечной обороны в Конечной Фазе и не может стрелять обычным образом, пока находится в этом режиме.

ТАБЛИЦА ADVANCED INITIATIVE

Инициатива = MoS/MoF Броска Управления + Модификатор Класса

Модификатор Класса	
Истребитель	+3
Малый Аппарат	+0
DropShip	+0
WarShip	-3
JumpShip	-5
Станция	-5

Оружие в режиме точечной обороны имеет диапазон 1 гекс. Оружие защищает гекс, содержащий оружие точечной обороны, и 1 гекс в его арке стрельбы. Уменьшите эффект атак вражеских ракет (SRM, MRM, LRM, ATM), нацеленных или прошедших сквозь защищаемые гексы на количество, равное половине Значения Атаки оружия точечной обороны. Если ракетная атака проходит по линии между двумя арками, защищающийся игрок может выбрать использование оружия точечной обороны в одной или обоих арках.

Отсеки точечной обороны могут использоваться только 1 раз за ход. Игрок должен объявить, что он будет использовать оружие точечной обороны до броска попадания для ракетной атаки.

Палубные ракеты не могут быть уничтожены стрельбой точечной обороны, но получают при прохождении через защищаемый гекс штраф попадания +1 за каждый пункт повреждения, которое они наносят.

Например, Джон управляет WarShip'ом класса Dante. В Конечной Фазе текущего хода он перевёл соответствующие системы в режим "точечной обороны". В следующем ходу 50-пунктовая атака LRM была нацелена во фрегат. До того, как атакующий сделает свой бросок попадания, Джон объявил, что он будет использовать оружие точечной обороны. Атака LRM проходит через перед гекса WarShip'а, который содержит 30-пунктовый отсек точечной обороны. Отсек точечной обороны уменьшает атаку LRM на 15 пунктов (30:2).

РАСХОД БОЕПРИПАСОВ ИСТРЕБИТЕЛЯ

Все корабли несут ограниченное количество боеприпасов для своего баллистического и ракетного оружия. Правила *AT2* игнорируют ограничения по боеприпасу, чтобы облегчить игру. Если игра относительно небольшого масштаба или является частью длительной кампании, где боеприпасы нужно экономить, игроки могут отслеживать расход боеприпасов.

Стандартная загрузка боеприпасами (доступные залпы) для соответствующего оружия приводится в описании юнита. Учтите, что как и в *BattleTech*, отдельный "залп" представляет собой отдельное использование оружия, а не отдельный снаряд или ракету. Например, тонна боеприпасов для LRM-20 обеспечивает 6 залпов - 120 отдельных ракет.

Когда игрок стреляет из оружия, которое требует боеприпасов, он должен отмечать число оставшихся залпов около соответствующих боеприпасов. Когда отсек боеприпасов опустеет, из оружия нельзя будет стрелять до конца игры.

Ultra-AC: Оружие Ultra-AC при стрельбе всегда использует 2 снаряда за залп. Если же остался лишь один снаряд для Ultra-AC, считается, что для этого оружия боеприпасы закончились.

АСТЕРОИДЫ

Некоторые битвы происходят внутри или около астероидных полей. Эти большие каменные скалы могут пойти на благо или во вред космическому бою. Большинство DropShip'ов и JumpShip'ов создают искусственное магнитное поле для отклонения пыли или частиц размером с песчинки, и несут серию малых орудий (обычно лазеры или PPC), используемых для уничтожения небольших осколков. Однако все аппараты должны обходить стороной любые крупные препятствия. До начала игры игроки должны согласиться выставить большие препятствия.

Чтобы добавить в игру астероидное поле, разместите до начала игры на карте фишки астероидов. Игроки должны согласовать систему размещения фишек астероидов и определить число размещаемых фишек, если их число не указано в игровых установках сценария. Чтобы определить, какое повреждение может выдержать астероид (см. ниже), каждый астероид должен быть помечен как малый, средний или большой.

Астероиды могут быть подвижными или неподвижными. Подвижные астероиды могут все двигаться в одном направлении с одинаковой скоростью, или же каждый астероид может двигаться с уникальным направлением и скоростью. Чтобы дать каждому астероиду уникальное движение, бросьте 1D6 для скорости и 1D6 для направления, используя диаграмму Dive-Bombing Scatter (с.26). Если астероид движется за край карты или входит в гекс прослойки космос/атмосфера, он убирается из игры. Если игроки хотят оставить карту, переполненную астероидами, каждый из тех астероидов, которые ушли за карту, можно заменить новым астероидом, который входит на карту с противоположного края в следующем ходу.

Юнит может пролететь или закончить своё движение в гексе, занятом астероидом, но рискует столкнуться с ним. Когда юнит входит в астероидный гекс, или астероид входит в гекс с юнитом, сделайте Бросок Управления против целевого числа, равного Навыку Пилотирование + 2, модифицируя из-за критического повреждения или импульса. Успешный бросок означает, что юнит и астероид разминулись друг с другом.

В случае проваленного броска юнит и астероид сталкиваются. Юнит получает количество повреждения в масштабе палубного, равного 1D6*MoF. Независимо от того, из-за чего произошло столкновение - юнит двинулся в астероидный гекс, или астероид двинулся в гекс с юнитом, - повреждение применяется к той лицевой стороне юнита, которая соответствует стороне гекса, через который юнит или астероид вошли в целевой гекс.

Астероиды получают 1 пункт повреждения за каждые 10,000 т массы столкнувшегося с ним юнита (округляя вверх). Например, если крейсер класса *Aegis* сталкивается с астероидом, астероид получает 74 пункта повреждения (745,000 т : 10,000, округляя вверх). Стрельба из космического оружия также может повредить или уничтожить астероид. Каждый основной размер астероида может получить различное количество повреждения, прежде чем будет уничтожен. Игроки для текущей игры должны согласовать количество пуктов повреждения класса палубного для каждого размера астероида, которое он может выдержать, но мы предлагаем, чтобы малые астероиды могли выдержать не более 200 пунктов повреждения; средние - 600 пунктов повреждения; большие - 1,200 пунктов повреждения, прежде чем они будут уничтожены. Если 2 или более астероидов заканчивают своё движение в одном и том же гексе, они сталкиваются. Если один из них меньше другого (или больше повреждён), меньший астероид уничтожается. Если астероиды одинакового размера, определите оставшийся случайным образом. Оставшиеся астероиды не получают повреждения и продолжают двигаться в том же направлении и позиции, что и до удара.

Гекс, занятый астероидом, блокирует LOS.

АТАКА ПАРУСА JUMPSHIP'а

Кровопролитные сражения ранних Наследных Войн сильно выкосили во Внутренней Сфере флоты JumpShip'ов. С развитием войны Наследные Государства пришли к негласному соглашению, согласно которому JumpShip'ы были выведены из числа объектов для атаки. В большинстве случаев команды JumpShip'ов сдают свои корабли, чтобы избежать его повреждения. Наиболее эффективный путь остановить тех, кто сопротивляется или убегает, - это атаковать их массивный энергособирающий парус.

Если атакующий стреляет в развёрнутый парус, модифицируйте число попадания на -4, чтобы отразить огромную площадь, занимаемую парусом. Однако, материал паруса - ультратонкий и сверхгибкий, так что даже очень мощная атака просто немного порвёт парус. Как результат, каждое успешное попадание в парус уменьшает его целостность на 1 пункт, независимо от потенциального повреждения из-за этой атаки.

ТАБЛИЦА DOCKING DAMAGE

Предел Провала (MoF)	Эффект
0	Стыковка успешна
1	Стыковка успешна. Оба стыковочных суфле получают 1 бокс повреждения
2	Стыковка провалена. Аппараты разошлись, но пилот может попытаться стыковаться вновь после 10 минут
3	Стыковка провалена. Оба стыковочных суфле получают повреждение, зачеркните по 1 боксу. Пилот может попытаться стыковаться вновь после задержки в 10 минут
4+	Стыковка провалена. Примените традиционное повреждение, равное (MoF-3)*10 к носу стыкующегося юнита и к стороне (JumpShip/WarShip) или к носу (DropShip) целевого юнита. Пилот может попытаться стыковаться вновь после в 10 минут

ТАБЛИЦА DOCKING MODIFIERS

Условие	Модификатор
Юнит имеет критическое повреждение импульсатора	+1/за бокс
Стыковка проводится по ходу боя*	+2
Стыкующийся юнит - JumpShip	+4
Стыкующийся юнит - WarShip	+3
Стыкующийся юнит - DropShip свыше 20,000 т	+2
Стыкующийся юнит - DropShip менее 5,000 т	-1
За каждые 15 минут, добавленные ко времени стыковки	-1
За каждые 5 минут, вычтенные из времени стыковки	+1
Сенсор повреждён	+1/за бокс
Авионика повреждена	+1/за бокс
Стыковку проводит опытный пилот**	-2
Стыковочное суфле повреждено	Время стыковки удваивается

* Этот модификатор применяется к любым попыткам стыковки для юнитов, находящихся на расстоянии до 10-и гексов от стреляющего в него или обстреливаемого им юнита в ходе процедуры стыковки
** См. *Пилотирование (Расширенное)*, с.55

ОСКОЛКИ

За исключением следующего правила, осколки используют правила астероидов. Осколки от DropShip'ов считаются как средний астероид. Когда DropShip, JumpShip или WarShip уничтожается, замените юнит фишкой осколков.

Осколки имеют ту же скорость и направление, что и уничтоженный юнит. Атаки, у которых LOS проходит через гекс, содержащий фишку осколков, модифицируют число попадания на +1. Примените этот модификатор для каждой фишки осколков, через которые проходит LOS.

СТЫКОВКА

Два корабля могут попытаться состыковаться при помощи тамбуров или стыковочных адаптеров. Попытка стыковки обычно занимает около 30 минут (30 ходов). Это время может увеличиться из-за повреждения стыковочного суфле или добровольно увеличивают, чтобы провести безопасную стыковку. Корабль может стыковаться по времени меньше, до минимум 5 минут, но такое сокращение увеличит сложность, см. таблицу Docking Modifiers.

Корабли, пытающиеся состыковаться, должны быть в одном и том же гексе, и двигаться в том же направлении и с той же скоростью на всём протяжении этого манёвра. В конце времени, отведённого для манёвра стыковки, делается Бросок Управления с модификаторами, показанными в таблице Docking Modifiers. Успешный результат показывает успешную стыковку. Провальный бросок говорит о неудаче. В таблице Docking Damage приводятся эффекты этих неудач на основе Предела Провала (MoF).

Расстыковка не требует специальных бросков или правил. Однако юнит, отстыковывающийся от потерявшего управления юнита, должен сделать Бросок Управления, чтобы избежать уже своего потери управления.

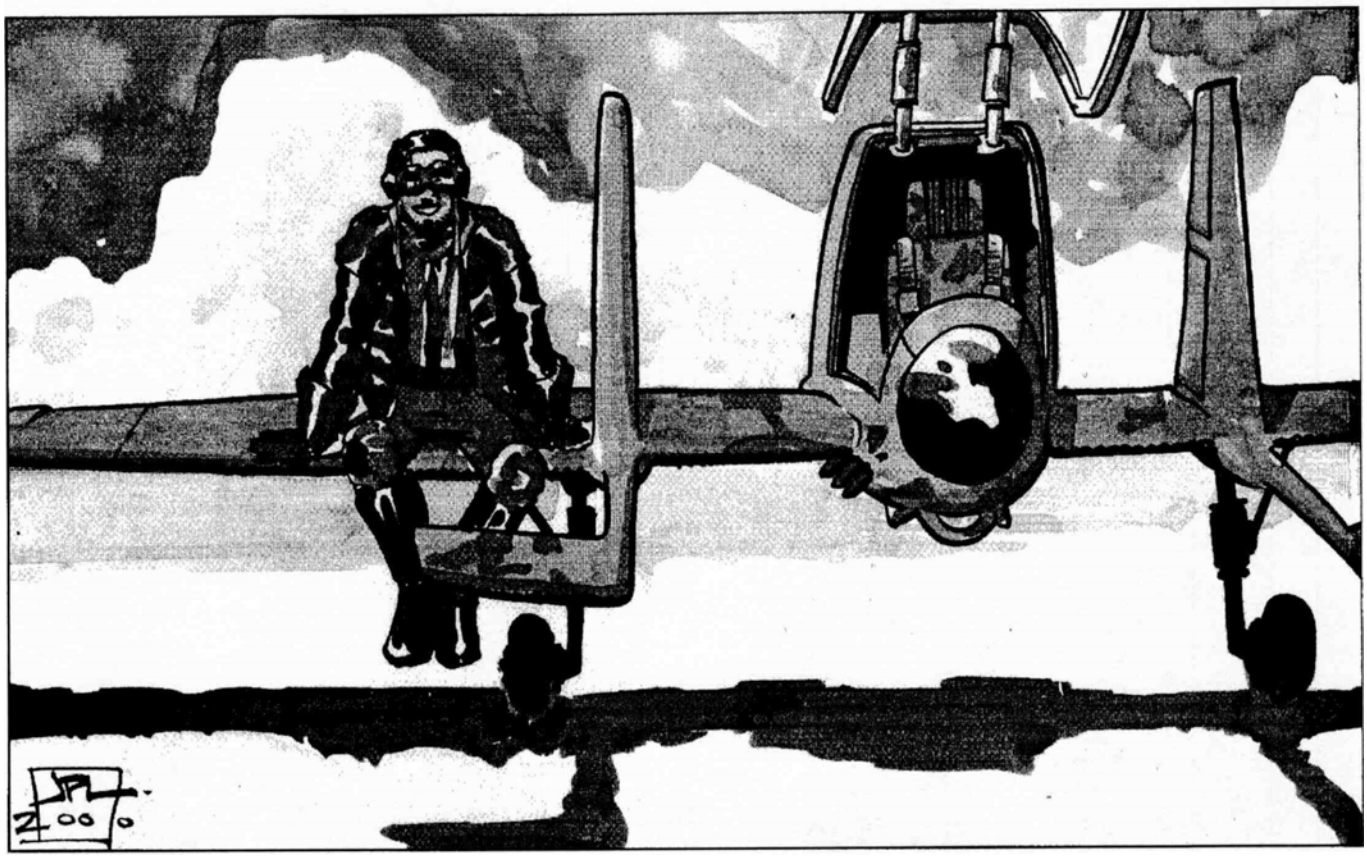
DropShip, пристыкованный с JumpShip'у, WarShip'у или космической станцией, может продолжать стрелять по атакующим целям. Любой пристыкованный DropShip, занимает тот же гекс, что и транспортирующее его судно, и имеет ту же ориентацию, т.е. его нос указывает туда же, что и у JumpShip'а или WarShip'а. Однако близость транспорта или космической станции предотвращает использование любого оружия, которое стреляет прямо в тыл. Атаки, направленные против JumpShip'а или WarShip'а с пристыкованными DropShip'ами (или космическая станция с пристыкованными кораблями) может, при результате броска 1D6 = 1, ударить пристыкованный юнит. Если JumpShip или станция имеют более одного пристыкованного юнита, случайно определите юнит, принявший удар. чтобы определить сторону повреждения, воспользуйтесь стандартными правилами.

СБРОС МЕХОВ И БРОНЕПЕХОТЫ

БэтлМехи и бронепехота могут покидать DropShip при следующих условиях: на земле, на большой высоте или в космосе. Юниты, покидающие DropShip на большой высоте, спускаются под действием гравитации, теряя 1 гекс высоты за ход (3 уровня высоты за ход, если используются правила *Атмосферного Боя*, с.28). БэтлМехи с прыжковыми двигателями и бронепехота могут использовать свои импульсаторы для управления своим спуском. Юниты без прыжковых двигателей несут специальные одноразовые импульсаторы, которые позволяют им управлять своим спуском и безопасно приземляться.

Истребители или DropShip'ы могут атаковать спускающиеся Мехи или бронепехоту. Применяются все стандартные правила боя. Разбейте это повреждение на группы по 5 пунктов и примените их с использованием правил *BattleTech*. Примените повреждение к БэтлМехам к их тылу.

После достижения наземного гекса, который представляет собой карту *BattleTech*, игрок, управляющий спуском, должен обозначить гекс на карте (картах) *BattleTech*, на который он будет приземляться. Чтобы определить успешно приземлившиеся юниты, воспользуйтесь правилами на с.72-73 *BMR*.



БэтлМехи и бронепехота, вышедшие из DropShip'а в космосе, заключены в специальные керамические коконы, которые защищают их в процессе вхождения в плотные слои атмосферы (в отдельном коконе содержится целая Точка/отделение бронепехоты). Безоружный кокон падает на поверхность планеты на 1 гекс за ход. Управляющий игрок должен сделать бросок вхождения в плотные слои атмосферы для каждого кокона при достижении прослойки космос/атмосфера, модифицируя бросок на +4, что отражает неспособность кокона маневрировать. Если после вхождения в плотные слои атмосферы он выживает, юнит выбрасывается из кокона и падает на поверхность планеты как описано выше.

Спускающийся кокон может выдержать 100 пунктов повреждения стандартного масштаба до своей гибели. Если кокон получает повреждение, но не уничтожается, модифицируйте бросок вхождения в плотные слои атмосферы на +1 за каждые полные 10 пунктов полученного повреждения.

ЭСКАДРИЛЬИ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ

Хотя многие битвы вовлекают лишь горстку истребителей, войны с участием DropShip'ов и WarShip'ов могут включать в себя сотни аппаратов поменьше. Будет непрактично, используя стандартные правила, управлять очень большим количеством отдельных истребителей, поэтому далее для таких случаев приводятся абстрактные правила. Цель этих правил - сгруппировать истребители в группы и использовать каждую из этих групп как единое целое.

В каждой группе определите самолёт для использования. Все истребители в группе необязательно должны быть одного типа, хотя зачастую это так. Чтобы определить для группы Значение Брони палубного масштаба, к каждой лицевой стороне добавьте значения брони всех истребителей в группе, потом поделите общую сумму на 10 и округлите вниз, до минимального значения 1.

Затем, сгруппируйте всё одинаковое оружие в каждой арке стрельбы как если бы группа имела оружейные отсеки большого корабля (см. *Оружие, Боеприпасы и Другое Оборудование*, с.46). Для 1-го "отсека" делается единый бросок попадания, и если бросок успешен, всё оружие в этом отсеке попало. Если же бросок провален, всё оружие промахнулось. Например, эскадрилья из 6-и истребителей имеет 2 PPC, 6 больших ER-лазеров и 10 средних лазеров. Делается единый бросок для 2-х PPC, следующий единый бросок - для больших лазеров, последний единый бросок - для средних лазеров.

У группы истребителей охладители объединены вместе и они могут стрелять изо всего оружия, которое в сумме выделяет тепла меньше или столько же, сколько могут рассеять охладители. Для простоты группы истребителей используют те же самые правила, что и большие корабли. Сложите вместе общий нагрев всех отсеков в арке стрельбы. Если какой-либо отсек в этой арке стрелял, полное значение тепла в арке должно оцениваться по отношению к способности группы рассеять тепло. Группы истребителей не могут перегреваться (выделять тепла больше, чем они могут рассеять).

Группы истребителей используют значение Безопасного Импульса самого тихоходного члена группы. Т.о., если группа состоит из 3-х истребителей с характеристикой Импульса 7/11 и одного с 4/6, группа движется как 4/6.

Группы истребителей выдерживают повреждение как один аппарат со следующими исключениями:

- Группы истребителей не получают критические повреждения.

- Каждый бокс брони группы - "космического" масштаба; зачёркивайте 1 бокс за каждые 10 полных пунктов традиционного повреждения.
- Группы истребителей остаются действующими, пока все боксы брони на одной из лицевых сторон не будут зачёркнуты. Любые дополнительные повреждения этой лицевой стороны уничтожают группу.

Игрок, управляющий группой истребителей, может принять решение разбить её на отдельные истребители и использовать стандартные правила *AT2*. Если группа не имеет повреждения, истребители используют свою нормальную статистику *AeroTech*. Если группа получала повреждения, умножьте количество боксов повреждения брони на каждой лицевой стороне на 10 и разделите это повреждение поровну между истребителями, составляющими эту группу. За каждую лицевую сторону, имеющую повреждение брони более 50%, случайно определите 1 уничтоженный истребитель в группе.

Группа из 6-и истребителей получила 12 пунктов повреждения на нос. Когда группы переводятся обратно в стандартный масштаб AeroTech*, повреждение становится равным 120 пунктам. Если броня каждой лицевой стороны имеет как минимум половину своего начального значения, каждый отдельный истребитель получает по 20 пунктов повреждения на нос (120:6). Однако если броня 2-х лицевых сторон имеет более 50% потерь, активными будут лишь 4 истребителя, и каждый оставшийся истребитель получит по 30 пунктов повреждения на нос (120:4).*

РАСХОД ТОПЛИВА

В улучшенной игре игроки могут подсчитывать расход топлива. В ходе боя используется Тактическая Эффективность Топлива, а во всех остальных случаях используется Стратегическая Эффективность Топлива. Оба значения высчитываются в начале игры (см. *Конструирование*, с.42 для определения этих данных для кораблей, создаваемых игроками).

Критические Попадания в Топливный Бак: Критическое попадание в топливный бак не приведёт к взрыву, если этот бак уже опустел.

ТАКТИЧЕСКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ ТОПЛИВА

Число доступных Очков Топлива для каждого юнита зависит от его класса и количества тонн, вмещаемых топливными баками. Чтобы определить число доступных Очков Топлива, умножьте тоннаж топливного бака на модификатор, указанный в таблице Fuel Point, с.45, *Конструирование*. За каждое Очко Импульса, затрачиваемое в ходе игры *AT2*, тратится 1 Очко Топлива.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ ТОПЛИВА

Корабли, пересекающие планетарную систему, используют топливо более эффективно, чем в бою. Количество топлива, используемого для путешествия, описывается в Дневном Сжигании Топлива. 1 День Сжигания Топлива равен количеству тонн топлива, используемого в день, если путешествие происходит с ускорением в 1 G. Чтобы определить количество топлива, используемого при переходе, умножьте значение Дневного Сжигания Топлива на количество дней путешествия и на рейтинг G. Например, корабль со значением Дневного Сжигания Топлива 1.84 тратит 3 дня, чтобы пересечь систему при ускорении в 2 G. При этом будет использовано 11.04 тонны топлива (1.84*3*2).

Значение Дневного Сжигания Топлива каждого корабля зависит от класса корабля и его типа - гражданский он или военный. Истребители не могут путешествовать сквозь планетарные системы.

ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

JumpShip'ы и WarShip'ы могут путешествовать через гиперпространство при помощи скачкового двигателя Керни-Фушиды. Такие двигатели позволяют кораблям преодолевать до 30 световых лет практически мгновенно, но они требуют расхода огромного количества энергии.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРЫЖКА

В AT2 считается, что все способные к скачкам корабли не имеют рассчитанного маршрута скачка, пока в описании сценария не сказано иначе. Чтобы рассчитать маршрут скачка, см. *Использование Персонажей MW3*, с.56.

В Фазе Инициативы JumpShip'ы и WarShip'ы, которые имеют подготовленные координаты и которые не движутся в ходе сценария, могут объявить, что они собираются сделать гиперпространственный скачок. Корабли делают скачок в Конечной Фазе следующего хода. JumpShip или WarShip затем убирается с мапшита и не может вернуться в битву.

ПОВРЕЖДЕНИЕ БЛИЗЛЕЖАЩИМ ЮНИТАМ

Открытый коридор в гиперпространство наносит сильный удар по близлежащим объектам. Любой юнит в том же гексе, что и корабль, делающий скачок, или в смежном с ним гексе, должен сделать Бросок Управления. Успешный результат означает - юнит избежал повреждения. Провал показывает, что юнит получил (MoF*2D6) пунктов повреждения палубного масштаба к брони каждой лицевой стороны.

Если же в смежном гексе или гексе с кораблём, делающим скачок, находится другой способный к скачку корабль, их двигатели усиливают влияние процесса скачка и эффект повреждения становится значительно более высоким. Если Бросок Управления успешен, скачок отменён. Если бросок провален, юнит, делающий скачок, и все способные к скачку юниты в радиусе 1-го гекса, автоматически получают критическое попадание в свои двигатели Керни-Фушиды. Они получают (MoF*12D6) пунктов повреждения к своей Структурной Целостности (SI).

ПРИЗЕМЛЕНИЕ И ВЗЛЁТ

В стандартных правилах считается, что аэрокосмические юниты начинают игру в воздухе или в космосе, и остаются там в течение всей игры. Следующие правила позволяют аппаратам приземляться или взлетать в течение игры.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Любые юниты, входящие на наземные гексы в ориентированной на космос игре *AT2*, или входящие в атмосферной игре в гекс на той же самой высоте, что и расстилающийся ландшафт, могут попытаться приземлиться на любое доступное наземное пространство на картах *BattleTech*. Существует 2 типа приземления: вертикальное и горизонтальное.

Вертикальное приземление требует достаточного количества пространства, но также приводит к большей трате топлива и наносит значительный ущерб земле. Все сфероидные DropShip'ы и бескрылые малые аппараты должны приземляться вертикально. Аэродинамические DropShip'ы, пытающиеся приземлиться в безвоздушном пространстве, также могут сделать вертикальное приземление. Аппарат, сделавший вертикальное приземление, уменьшает модификатор ландшафта по таблице Landing Modifiers, с.38 наполовину. Вертикально приземлившийся аппарат использует 1 тонну топлива для парения над местом приземления. Если гекс, в котором приземлился аппарат, ни воздушный, ни водный, ни дорожный или не имеет конкретной поверхности, гекс приземления и 6 смежных гексов становятся кратером Глубиной 1.

Истребители, аэродинамические DropShip'ы и крылатые малые аппараты должны делать горизонтальное приземление.

ТАБЛИЦА FAILED BRAKING MANEUVER

Предел Провала (MoF)	Эффект
1-4	Приземление требует полного пробега. Пилот может попытаться приземлиться как обычно или отменить приземление, сделав круг, и попытаться приземлиться вновь в следующем ходу.
5	Корабль должен приземлиться. Однако становится сложнее управлять DropShip'ом, добавляя 1 к целевому числу Броска Управления приземления.
6+	Корабль приземляется и требует 600 м взлётно-посадочной полосы, чтобы сделать это. Корабль получает 2 пункта повреждения на нос и шасси приземления уничтожается. Добавьте 2 к целевому числу Броска Управления приземления.

ТАБЛИЦА LANDING MODIFIERS

Условие	Модификатор
Аппарат имеет повреждённые импульсаторы	+4
Аппарат потерял управление	Автоматическое падение (примите MoF = 10)
Юнит пытается сделать вертикальное приземление	+1 за 1 пункт скорости выше 1
Юнит пытается сделать горизонтальное приземление	+1 за 1 пункт скорости выше 3
Шасси приземления повреждено	+3 за зачёркнутый бокс
Носовая броня уничтожена	+2
Аппарат уменьшает до 50% или меньше начальный импульс	+2
Импульс недоступен (аэродинамический аппарат)	+4
Импульс недоступен (сфероидный DropShip)*	+8
Взлётно-посадочная полоса слишком мала для аппарата	+2
*Модификаторы Ландшафта***	
Приземляющийся аппарат пилотируется, лётное поле дружественное	-2
Приземляющийся аппарат беспилотный, лётное поле дружественное	-1
Аппарат приземляется на дорожное покрытие или ровную поверхность (road or paved surface)	0
Аппарат приземляется на недружественном лётном поле	+1
Аппарат приземляется на открытом гексе (open hex)	+2
Аппарат приземляется в воду или болото	+3
Аппарат приземляется на неровный гекс (rough hex) или гекс со щебнем (rubble hex)	+3
Аппарат приземляется в гексе с возвышением/зданием	+3
Аппарат приземляется в редком лесу	+4
Аппарат приземляется в густом лесу	+5

* Применяется, только если сфероидный аппарат теряет импульс в этом ходу, иначе аппарат падает и уничтожается по правилам *Атмосферного Боя*, с.28
** Определите все соответствующие модификаторы на основе гексов в области приземления, затем примените только наиболее плохой модификатор. Эти модификаторы ополовиниваются при вертикальных приземлениях.

ТАБЛИЦА VERTICAL LIFTOFF MODIFIERS

Условие	Модификатор
Шасси приземления повреждено	+1
Маневровые импульсаторы повреждены	+3
Аппарат взлетает из кратера	+3
Аппарат взлетает с лётного поля или с мягкой посадочной полосы	-1

Чтобы сделать такое приземление, DropShip'у требуется 600 м (20 гексов *BattleTech*) протяжённой плоской поверхности. Истребители и аппараты-челноки могут уложиться в 300 м (10 гексов *BattleTech*). Пилот может попытаться уменьшить длину пробега наполовину от базовой дистанции путём задирания носа аппарата, выключения тылового двигателя и использования прикреплённого к днищу аппарата (донного) двигателя для подавления импульса. Чтобы совершить этот манёвр, пилот должен сделать Бросок Управления с модификатором +4. За каждое очко, превышающее необходимое целевое число для броска, уменьшите требуемый пробег приземления на 30 м (1гекс *BattleTech*), минимум до половины стандартного пробега приземления. Если бросок провален, проконсультируйтесь с таблицей Failed Braking Maneuver.

За каждую попытку приземления пилот должен сделать Бросок Управления, чтобы определить, было приземление успешным, применяя при необходимости модификаторы за критические повреждения и проваленные тормозные манёвры, а также любые соответствующие модификаторы из таблицы Landing Modifiers.

Если Бросок Управления приземления успешен, аппарат безопасно касается земли. Если же нет, юнит получает 10 пунктов повреждения стандартного масштаба на нос за каждое 1 очко MoF.

ВЗЛЁТ

Аэродинамические DropShip'ы, истребители и челноки могут взлетать, разгоняясь по взлётно-посадочной полосе или по открытой земле, пока не наберут достаточную для взлёта скорость. Требуемый пробег для всех аппаратов - 600 м. Аэродинамические DropShip'ы и малые аппараты могут использовать свои донные двигатели для обеспечения достаточной подъёмной силы для взлёта. Горизонтальный взлёт не требует броска пилотирования. Аппарат не может взлететь, если имеет Безопасный Импульс 2 или меньше.

ТАБЛИЦА FAILED LIFTOFF

Предел Провала (MoF)	Эффект
1-2	Корабль взлетает, но использует дополнительно 1 т топлива
3-4	Шасси приземления повреждено (зачеркните 1 бокс). Пилот должен сделать дополнительный Бросок Управления без модификаторов. Если бросок успешен, аппарат взлетает. Если бросок провален, аппарат падает обратно на землю, получая 20 пунктов повреждения на тыловую сторону.
5	Шасси приземления уничтожено и аппарат ударяется о землю, получая 50 пунктов повреждения на тыловую сторону.
6+	Шасси приземления уничтожено и аппарат ударяется о землю, получая 100 пунктов повреждения на тыловую сторону. Аппарат не может попытаться сделать другой взлёт, пока не будет завершён ремонт.

Если используются опциональные правила *Расхода Топлива* (с.37), каждая попытка взлететь расходует 1 т топлива.

Сфероидные DropShip'ы должны взлетать вертикально. Вертикальный взлёт требует Броска Пилотирования с модификаторами, указанными с таблице Vertical Liftoff Modifiers.

Если бросок успешен, поместите юнит в соответствующий наземный гекс на атмосферной карте AeroTech. Если же нет, подсчитайте Предел Провала (MoF) и обратитесь к таблице Failed Liftoff.

ЗАПУСК/ВОССТАНОВЛЕНИЕ МАЛЫХ АППАРАТОВ

Малые аппараты, истребители и челноки пришвартовываются в разгрузочно-восстановительном отсеке транспорта. За каждый игровой ход через дверь отсека могут выходить 2 малых аппарата. Малые аппараты не могут быть запущены с юнита, потерявшего управление, или с юнита, действующего в атмосфере со скоростью выше, чем 2.

Каждая действующая дверь позволяет за 1 минуту 2-м малым аппаратам пришвартоваться в разгрузочно-восстановительном отсеке.

Чтобы быть восстановленным, малый аппарат должен закончить свой ход в том же гексе, что и транспорт, с тем же самым направлением движения и скоростью. В ход восстановления сделайте Бросок Управления для каждого отдельного челнока или истребителя. Если транспорт в течении манёра тратит Очки Импульса, увеличьте целевое число на +5. Если Бросок Управления успешен, юнит пришвартовывается успешно. Если результат меньше, чем целевое число, швартовка провалена. Примените 2 пункта повреждения стандартного масштаба к аппарату за каждый 1 пункт Предела Провала (MoF).

СТРЕЛЬБА "Орбита-Поверхность"

WarShip может стрелять своими отсеками палубного оружия по целевым поверхностям (чаще всего описывается как орбитальная бомбардировка или огонь космической поддержки), но не может атаковать юниты в космосе в этом же ходу. Целевой наземный гекс должен находиться в арке стрельбы используемого отсека и должен укладываться в диапазон (учтите, что диапазон увеличивается при стрельбе через атмосферные гексы; см. с.21). Атакующий для каждого оружейного отсека помечает некоторый гекс на карте *BattleTech* как целевой. Атака каждого отсека нацеливается и разбирается по отдельности.

Каждая атака "орбита-поверхность" разбирается с использованием правил *Артиллерии*, которые можно найти на с.68-72, *BMR*, со следующими дополнениями и исключениями:

- Значение повреждения каждой атаки - это Значение Атаки каждого отсека.
- Примените к базовому числу попадания нормальные модификаторы за повреждения CIC или сенсора.
- Промахнувшиеся залпы рассеиваются на 1D6*(MoF броска атаки) гексов.
- Залпы космических лазеров и космических PPC прибывают в том же ходу, когда производилась стрельба.
- Залпы космических автопушек и космических винтовок Гаусса прибывают через 1 ход после стрельбы.
- При стрельбе "орбита-поверхность" не могут быть использованы палубные ракеты и оружие стандартного масштаба.
- Атаки поддержки космического огня не могут быть подготовлены заранее.

Орбитальная бомбардировка повреждает цели на огромной площади, даже если она промахнулась по предназначенному целевому гексу. В гексе удара нанесённое повреждение равно Значению Атаки отсека, умноженному на 10 (т.е. переводится в стандартный масштаб). За каждый гекс дальше от гекса удара уменьшите множитель на 2; смежные гексы получают (Значение Атаки*8) пунктов повреждения и т.д. Юниты, удалённые более чем на 4 гекса от гекса удара, не получают повреждения.

Цель в гексе удара получает повреждение так, как если бы она была ударена кулаком по тылу. Определите направление атаки ко всем юнитам в зоне поражения, как если бы атака пришла из гекса удара. Деревья и здания не защищают от повреждения, но если холм выше, чем гекс удара и целевой юнит, целевой юнит не получает повреждения.

РЕМОНТ

Ремонт в *AT2* использует правила *BMR* на с.82-88 со следующими изменениями. Вместо таблицы Master Repair воспользуйтесь таблицей AeroTech 2 Repair (с.40).

ДИАГНОСТИКА

Корабль является "действительно уничтоженным" только если он уничтожен критическим попаданием, столкновением с астероидом или сгорел в плотных слоях атмосферы. Если он "уничтожен" любым другим путём, останки корабля могут быть подобраны.

Статус Компонента

Оружие и другое оборудование, которое повреждено и не действует, может быть повреждено настолько, что не подлежит ремонту. Для каждого "уничтоженного" оружия бросьте 2D6. При результате 10 или выше оружие можно отремонтировать; в противном случае его надо заменить.

ТАБЛИЦА AEROTECH 2 REPAIR

Повреждение	Модификатор Целевого Числа	Частичный Ремонт	Эффект Частичного Ремонта	Базовое Время
Замены				
Авионика	+2	2	штраф +1 к управлению	80 ч
Дверь Отсека	0	-	-	10 ч
Грузовой Отсек*	-2	-	-	1 месяц
CIC/FCS*	+1	1	штраф +1 к попаданию	72 ч
Стыковочное Суфле*	-1	-	-	48 ч
Гравитационный Мостик*	+4	-	-	10 дней
Кожух К-Ф-двигателя	-1	-	-	60 ч
К-Ф-двигатель*	+3	-	-	2 месяца
Двигатель*	+2	-	-	3 месяца
Топливный Бак (истребитель)	-1	-	-	30 ч
Топливный Бак (большой аппарат)	+1	-	-	2 месяца
Шасси Приземления*	+3	3	штраф +2 к Броску Управления при приземлении	20 ч
Охладитель	-1	-	-	90 минут
Система Жизнеобеспечения*	+1	-	-	2 недели
Сенсоры	-1	1	штраф +1 к попаданию	20 ч
Импульсатор	-1	-	-	10 ч
Оружие	-1	1	штраф +1 к попаданию	30 ч
Ремонт				
Авионика	0	2	штраф +1 к управлению	8 ч
Дверь Отсека	-2	-	-	1 ч
Грузовой Отсек*	2	-	-	4 ч
CIC/FCS*	+1	1	штраф +1 к попаданию	2 ч
Стыковочное Суфле*	+4	2	штраф +2 к попыткам состыковаться	2 ч
Гравитационный Мостик*	+3	-	-	24 ч
Кожух К-Ф-двигателя	-1	-	-	6 ч
К-Ф--3двигатель*	+6	-	-	10 дней
Двигатель*	+2	2	Уменьшите Безопасный Импульс на 1	5 ч
Топливный Бак (истребитель)	-3	1	Уменьшите максимум Очков Топлива на 10%	3 ч
Топливный Бак (большой аппарат)	+1	2	Уменьшите максимум Очков Топлива на 10%	6 ч
Шасси Приземления*	+3	3	штраф +2 к Броску Управления при приземлении	2 ч
Охладитель	-1	-	-	90 минут
Система Жизнеобеспечения*	+1	-	-	2 ч
Сенсоры	-1	1	штраф +1 к попаданию	2 ч
Импульсатор	-1	-	-	90 минут
Оружие	-1	1	штраф +1 к попаданию	3 ч

* Указывает на ремонт, возможный только в ремонтном доке или на поверхности планеты (для кораблей, которые могут приземляться)

Оборудование, которое до своего уничтожения может выдержать более 1 бокса повреждения и имеет минимум 1 оставшийся пункт для повреждения, всегда может быть отремонтировано.

Броня и SI

Боксы брони и SI, которые были зачёркнуты, не могут быть отремонтированы; они должны быть заменены.

ЗАВЕСНЫЕ ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

Завесная пусковая установка (ЗПУ) использует взрывчатый обскурант для затруднения вражеским юнитам нацеливания по таким кораблям. Разработанные для подрыва и рассеивания мелких частиц обскуранта, мелкого металлического крошева и электронных шумогенераторов, ЗПУ функционирует только в космосе.

ЗПУ может быть установлена на любой корабль Внутренней Сферы размером с DropShip или больше. Подобно любому другому оружию, ЗПУ должна быть привязана к конкретной арке стрельбы и учитывается в пределах этой оружейной арки. Отдельная ЗПУ может выстреливать 1 канистру за 1 ход, а каждая канистра может быть нацелена в любой гекс соответствующей арки стрельбы и диапазона. Никакого броска попадания не требуется. Как только канистра взрывается, разместите фишку завесы в целевом гексе.

Любой юнит в целевом гексе во время взрыва канистры получает 15 пунктов повреждения стандартного масштаба, которые бросаются по колонке "Нос" таблицы Hit Location, с.17. В последующие ходы юниты могут войти в гекс с завесой без получения какого-либо повреждения.

Гексы, содержащие фишку завесы, блокируют LOS, хотя юниты могут стрелять в или из гекса, содержащего завесу. Модифицируйте число попадания на +2 для атак в или из гекса, содержащего завесу.

В Конечной Фазе каждого хода бросьте 2D6 для каждой фишки завесы на карте. При результате 7+ уберите данную фишку завесы. При других результатах фишка завесы остаётся.

СТРЕЛЬБА "Поверхность-Орбита"

Лазеры и PPC палубного масштаба могут устанавливаться как наземные установки и использоваться против кораблей на орбите. Такие установки известны как базы SDS (Space Defense System - Система Космической Обороны), и довольно редки. Они действуют по стандартным правилам палубного оружия, но имеют фиксированные арки стрельбы, каждая из которых выглядит как боковая арка (broadside arc), но это оружие стреляет прямо через атмосферу (см. диаграмму Atmospheric Operations, с.10, *Движение*). Воспользуйтесь стандартным диапазоном оружия, учтя изменения из-за стрельбы через атмосферные гексы.

ТЕЛЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ

Стандартные версии ракет - Касатка (Killer Whale), Белая Акула (White Shark) и Барракуда (Barracuda) - при наведении на цель, указываемую в начале хода, управляются компьютером. Если они промахиваются по назначенному гексу при первом пуске, они просто уходят в космос в никуда. Чтобы улучшить использование таких ракет, были разработаны их телеуправляемые версии, каждая ракета наводится дистанционно и, т.о., становится управляемой. Можно делать столько пусков по цели, сколько позволяют топливные баки таких ракет.

Существует 4 типа телеуправляемых ракет. Каждый тип имеет различный топливный запас и различные боеголовки. Такое оружие отмечается суффиксом -T в названии, и, хотя технически является оружием палубного масштаба, может устанавливаться на DropShip'ах. Они могут использоваться только в космосе.

Всякий раз, когда запускается телеуправляемая ракета, разместите в гексе атакующего фишку, представляющую собой ракету, с тем же направлением движения и скоростью, что и стреляющий юнит.

Телеуправляемые ракеты движутся так, как если бы они были истребителями, но движутся после DropShip'ов (и до истребителей). Используйте стандартные правила для разворота и ускорения, но телеуправляемые ракеты не имеют по G или SI никаких ограничений движения.

Ракеты не могут тормозиться, но также и не имеют максимального Значения Импульса. Импульс ограничен лишь доступным количеством топлива. Например, ракета с 30-ю Очками Топлива может потратить до 30-и Очков Импульса. Если ракета тратит все свои Очки Топлива, она больше не может маневрировать или ускоряться. На данный момент доступны следующие телеуправляемые ракеты с указанным числом Очков Топлива: Kraken-T 25; White Shark-T 40; Killer Whale-T 30; Barracuda-T 30.

Чтобы облегчить передачу управляющих данных, между стреляющим кораблём и ракетой LOS должна оставаться чистой. Все объекты, блокирующие необходимую LOS или приводящие к штрафам к попаданию, не позволяют командам оператора достичь ракеты. Следовательно, ракеты без LOS к оператору не могут маневрировать или ускоряться. Ракета в этом случае остаётся со своим последним направлением движения и скоростью. Аналогично, если стреляющий юнит уничтожен, ракета не может быть управляемой и остаётся со своим последним направлением движения и скоростью.

Телеуправляемые ракеты не могут атаковать истребители. Однако при проведении атаки они расцениваются как истребители. "Значение брони" телеуправляемой ракеты равно количеству повреждения, которое они могут нанести. Ракета не уничтожена, пока не уничтожена её "броня".

Если ракета завершает Фазу Движения в том же гексе, что и вражеский юнит - даже если ракета вне LOS к оператору - компьютер нацеливания ракеты берёт управление на себя и пытается поразить "целевой" корабль. Телеуправляемые ракеты используют Базовое Число Попадания, равное 2. Модифицируйте его на +1 за каждый 1 пункт повреждения, полученный ракетой, и за каждое 1 очко импульса, затраченного в течение хода, в котором происходит атака. Ракета без Очков Топлива получает дополнительный модификатор попадания +6. Если стреляющий юнит получил критические попадания, которые влияют на числа попадания (вроде FCS и CIC), эти модификаторы также влияют на требуемое число попадания.

Ракета, которая промахнулась по своей цели, остаётся на карте и может продолжить маневрирование, пока не попадёт в цель, пока не кончится топливо, пока не будет уничтожена или пока не покинет карту.

КОНСТРУИРОВАНИЕ

Следующая система позволяет игрокам разработать свои собственные АКИ, DropShip'ы, JumpShip'ы и WarShip'ы. Данные правила конструирования отличаются от предыдущих систем. За исключением истребителей, все предыдущие опубликованные аэрокосмические юниты считаются "официальными" и законными для использования в игре. Доработанная статистика *AT2* для предыдущих опубликованных истребителей указана в дополнении, начиная со с.81.

ОБЗОР

Чтобы разработать аппарат, игроку нужно описание соответствующего оружия и расчёт для больших кораблей. При подсчёте доли округляются вверх до ближайшей полтонны. Конструирование происходит последовательно и проходит следующие стадии:

1. Определение технологической базы
2. Определение класса корабля
3. Выбор размера корпуса
4. Установка двигателей
5. Выбор Структурной Целостности
6. Добавление компонентов управления
7. Добавление другого оборудования (в любом порядке)
   - Определение вместимости топлива и эффективности
   - Размещение брони
   - Добавление оружия, боеприпасов и другого оборудования
8. Добавление охладителей, кают для команды и груза
9. Формирование рекордшита

1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ БАЗЫ

Юниты *AT2* могут быть сконструированы с использованием технологии Внутренней Сферы или Кланов. Этот выбор определит оборудование, которое может быть установлено в аппарате.

Дуг решил разработать новый АКИ Внутренней Сферы. Строящийся в Альянсе Лиры, этот тяжёлый истребитель будет хорошо бронирован, а Дуг также хочет ещё сделать этот АКИ и способным нести большую бомбовую нагрузку.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КЛАССА КОРАБЛЯ

Юниты *AT2* принадлежат к одному из 7-и классов, показанных в таблице Vessel Class (ниже). DropShip'ы должны быть или гражданскими, илии военными.

В процессе конструирования малый аппарат считается гражданским DropShip'ом, если не сказано иначе. Малый аппарат может быть или сфероидным, или аэродинамическим.

3. ВЫБОР РАЗМЕРА КОРПУСА

Каждый корабль должен иметь массу, укладывающуюся в диапазон, указанный в таблице Vessel Class. Каждый аппарат должен быть построен с использованием соответствующих приращений массы; другими словами, масса истребителя должна увеличиваться по 5 т; масса DropShip'а должна увеличиваться по 100 т и т.д.

АКИ может весить от 10 до 100 т, а увеличение массы происходит по 5 т. дуг хочет, чтобы его истребитель нёс огромную оружейную полезную нагрузку, и он останавливает свой выбор на массе в 95 т.

4. УСТАНОВКА ДВИГАТЕЛЕЙ

Выберите для юнита Безопасный Импульс. Чем выше рейтинг Безопасного Импульса, тем больше двигатель. Подсчитайте Максимальный Импульс, умножив Безопасный Импульс на 1.5 (округляя вверх).

ИСТРЕБИТЕЛИ/МАЛЫЙ АППАРАТ

Первый шаг в установке двигателя в истребитель - это определение Рейтинга Двигателя, который имеет максимум 400.

Рейтинг Двигателя АКИ = Тоннаж Самолёта * (Безопасный Импульс - 2)

Рейтинг Двигателя Традиционного Истребителя = Тоннаж Самолёта * Безопасный Импульс

Чтобы определить массу двигателя АКИ, проконсультируйтесь с таблицей Fusion Engine (с.111, *BMR*) для полученного Рейтинга Двигателя. АКИ также могут использовать XL-двигатели.

Традиционные истребители могут использовать сплав-двигатели или турбину. Для традиционных истребителей вес сплав-двигателей равен 1.5*(масса, указанная в таблице Fusion Engine (защита добавляет к массе 50%)). Турбодвигатели весят в 2 раза тяжелее массы, указанной в таблице Fusion Engine. Традиционные самолёты не могут использовать XL-двигатели.

ТАБЛИЦА VESSEL CLASS

Класс	Потенциальная Масса (в тоннах)	Приращение Массы	Примечания
Традиционный истребитель	10-50	5	Только атмосферные истребители
АКИ	10-100	5	Атмосферные и космические истребители
Малый аппарат	100-200	5	Приземляющийся, челнок или эвакуационный аппарат
Аэродинамический DropShip	200-35,000	100	Аэродинамический межпланетный аппарат
Сфероидный DropShip	200-100,000	100	Не аэродинамический межпланетный аппарат
JumpShip	50,000-500,000	1,000	Не боевой межзвёздный аппарат, оборудованный К-Ф-двигателем
WarShip	100,000-2,500,000	10,000	Боевой межзвёздный аппарат, оборудованный компактным К-Ф-двигателем
Космическая станция	2,000-2,500,000	500	Неподвижное орбитальное средство

CONSTRUCTION

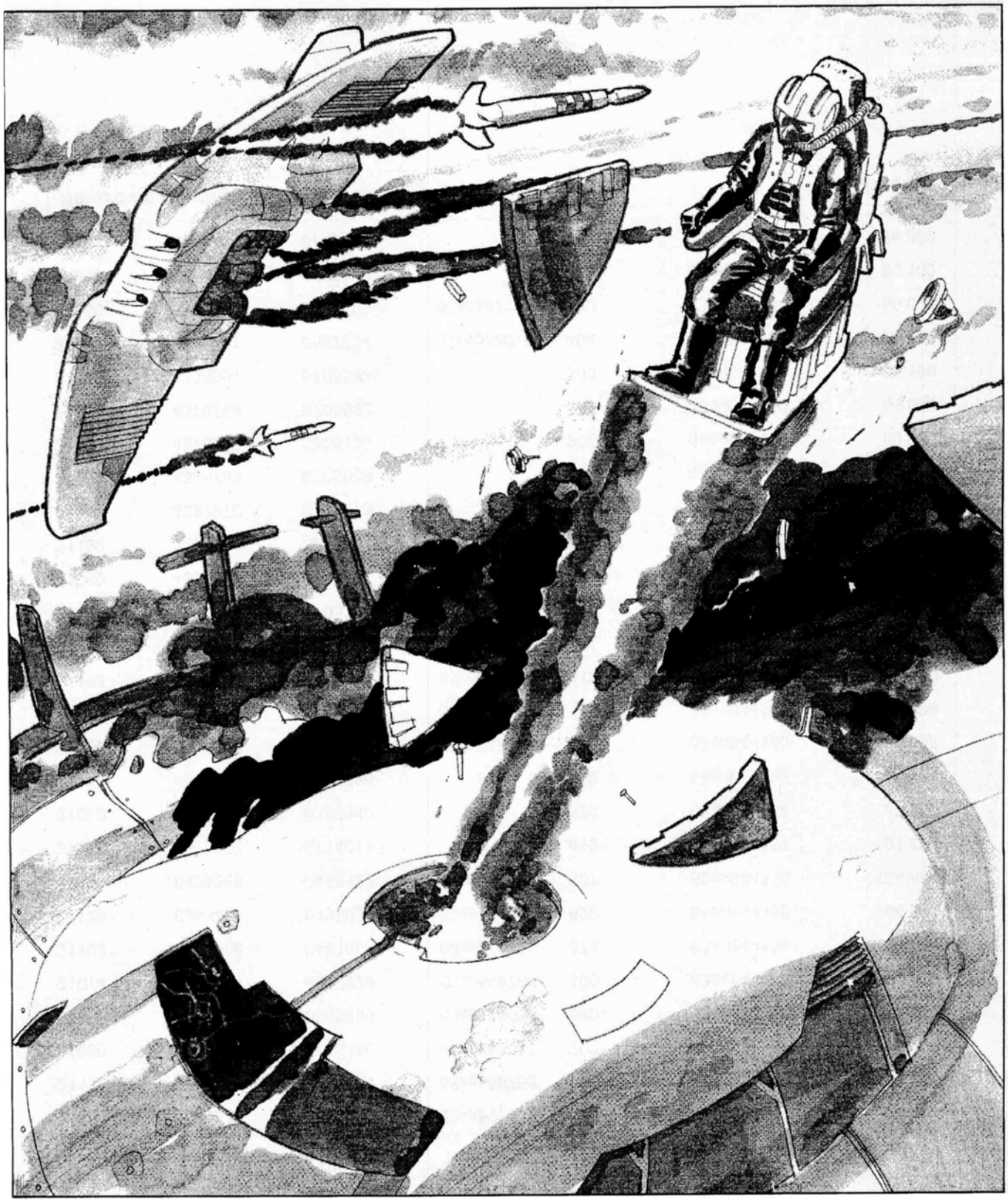


ТАБЛИЦА LARGE CRAFT ENGINE

Класс	Масса Двигателя (% Общей Массы за 1 Очко Импульса)
DropShip B.C.	6.5
DropShip Кланов	6.1
WarShip	6
JumpShip/Станция	1.2 (фиксирована)

ТАБЛИЦА K-F DRIVE INTEGRITY

Тип Двигателя	Целостность
Стандартный	1.2 + (масса К-Ф-двигателя : 60,000)
Компактный	2 + (масса К-Ф-двигателя : 25,000)

ТАБЛИЦА JUMP SAIL

Тип Двигателя	Масса Паруса
Стандартный	30 + (масса JumpShip'a : 7,500)
Компактный	30 + (масса WarShip'a : 20,000)

Целостность Паруса = 1 + (Масса Паруса : 20)

ТАБЛИЦА STRUCTURAL INTEGRITY

Класс	Масса SI
Истребитель	нет
Аэродинамический DropShip или Малый аппарат	(SI * масса корабля) : 200
Сфероидный DropShip или Малый аппарат	(SI * масса корабля) : 500
JumpShip	Масса корабля : 150
WarShip	SI * (масса корабля : 1,000)
Космическая станция	Масса корабля : 100

ТАБЛИЦА CONTROL COMPONENTS

Класс	Масса Управления (% общего тоннажа)
АКИ	3 т (фиксирована)
Традиционный истребитель	10
DropShip или Малый аппарат	0.75
JumpShip или WarShip	0.25
Космическая станция	0.1

DROPSHIP'ы/БОЛЬШОЙ АППАРАТ

Чтобы определить массу двигателя большого аппарата, умножьте рейтинг Безопасного Импульса на соответствующее значение для его класса, как это показано в таблице Large Craft Engine. Результат - это масса (в процентном отношении), отводимая под двигатель, от общей массы корабля. Например, для DropShip'a Внутренней Сферы с Безопасным Импульсом 3 будет нужно отвести для двигателей 19.5% от его общей массы (6.5 * 3 = 19.5). если DropShip весит 10,000 т, двигатели будут весить 1,950 т (10,000 * 0/195 = 1,950).

JumpShip'ы и космические станции имеют стабилизирующие двигатели, которые занимают 1.2% общей массы корабля.

Гипердвигатель Керни-Фушиды

JumpShip'ы и WarShip'ы должны быть оборудованы гипердвигателем Керни-Фушиды (К-Ф). JumpShip'ы используют стандартную версию К-Ф-двигателя, который занимает до 95% от общей массы корабля. WarShip'ы используют компактную версию этой системы, которая занимает до 45.25% от общей массы корабля. Корабля, оборудованные К-Ф-двигателем, также должны подсчитать Целостность Двигателя - это способность системы двигателя вынести повреждение, что показано в таблице K-F Drive Integrity.

Корабля, оборудованные К-Ф-двигателем, должны быть оборудованы и прыжковым парусом для зарядки реакторов своих двигателей, масса которых указана в таблице Jump Sail. Целостность Паруса, подобно Целостности К-Ф-двигателя, определяет прочность прыжкового паруса.

*Т.к. несомые бомбы уменьшают доступный Импульс истребителя (с.26), Дуг решил установить на своём новом истребителе очень большой двигатель. Он выбрал Безопасный Импульс 6, который требует двигатель силой в 380 единиц (6 - 2 = 4; 4 * 95 = 380). Чтобы сэкономить тоннаж для брони и оборудования, он взял XL-двигатель. Таблица Fusion Engine показывает, что 380 XL-двигатель весит 20.5 т.*

5. ВЫБОР СТРУКТУРНОЙ ЦЕЛОСТНОСТИ

Структурная Целостность (SI) корабля определяет основную прочность аппарата, показывает, насколько хорошо он переносит высокое ускорение и каков его предел прочности. За исключением истребителей, SI любого корабля должен быть минимум равен его значению Максимального Импульса; по усмотрению проектировщика SI может быть выше, что повышает прочность аппарата. Однако высокое значение SI требует дополнительной массы для укрепления внутренней структуры. JumpShip'ы и космические станции имеют эффективную SI = 1. Аппарат, рассчитанный а буксировку других кораблей, должен добавить к массе своей SI 10%.

Истребители: SI истребителей должно быть равно значению их Безопасного Импульса, или их тоннажу, поделённому на 10 (округляя вниз), если выше. Истребители не выделяют массу для SI и не могут увеличить свою SI выше стандартного значения.

SI истребителя Дуга равно 9 (масса, поделённая на 10, округляя вниз), что выше, чем его Безопасный Импульс. Тоннаж размещать в структуре не нужно.

6. ДОБАВЛЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ УПРАВЛЕНИЯ

Каждый корабль должен предоставить часть своей массы для систем управления. Масса, требуемая для таких систем, зависит от класса корабля, как показано в таблице Control Components.

Кокпит истребителя Дуга весит 3 т.

7. ДОБАВЛЕНИЕ ДРУГОГО ОБОРУДОВАНИЯ

После того, как было сформировано шасси корабля, игрок должен добавить оставшиеся системы. Сюда входят запасы топлива, броня, оружие и связанное с ним оборудование. Эти компоненты можно добавлять в любом порядке.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВМЕСТИМОСТИ ТОПЛИВА И ЭФФЕКТИВНОСТИ

Каждый корабль должен быть оборудован баками для энергосмеси (в случае традиционных истребителей это топливо). Топливо должно добавляться по 1 полной тонне. Добавьте 2% к массе топлива для топливных насосов ко всем кораблям, кроме истребителей. Например, если DropShip несёт 100 т топлива, он также должен иметь 2 т для топливных насосов. Темп расхода топлива описан в опциональных правилах *Расхода Топлива*, с.37.

Тактическая Эффективность Топлива

Число доступных Очков Топлива для каждого юнита зависит от его класса и количества тонн, вмещаемых топливными баками. Чтобы определить число доступных Очков Топлива, умножьте тоннаж топливного бака на модификатор, указанный в таблице Fuel Point.

Стратегическая Эффективность Топлива

Корабли, пересекающие планетарную систему, используют топливо более эффективно, чем в бою. Количество топлива, используемого для путешествия, описывается в Дневном Сжигании Топлива: количество тонн топлива, используемого в день, если путешествие происходит с ускорением в 1 G. Значение Дневного Сжигания Топлива каждого корабля зависит от класса корабля и его типа - гражданский он или военный. Истребители не имеют Дневного Сжигания и не могут путешествовать сквозь планетарные системы.

> *Дуг хочет, чтобы его истребитель обладал полезной выносливостью, поэтому он добавляет 5 т топлива (400 Очков Топлива). Т.к. его аппарат - истребитель и не может пересекать планетарную систему, ему не нужен рейтинг стратегической эффективности топлива.*

РАЗМЕЩЕНИЕ БРОНИ

Все корабли обладают бронёй для своей защиты от космических осколков и оружия. Однако, т.к. большие корабли имеют большую площадь поверхности, их достаточная защита требует больше тонн брони. Это отражается уменьшением числа Пунктов Брони, предоставляемых каждой 1 т брони, при увеличении массы корабля. Например, 1 т брони на носу истребителя предоставит больше защиты, чем 1 т брони на носу WarShip'а, т.к. та же тонна брони на WarShip'е охватывает площадь больше.

Все истребители получают 16 пунктов брони за 1 т. Чтобы определить броневую защиту, предоставляемую 1 т брони для других классов кораблей, проконсультируйтесь с таблицей Aerospace Armor. Выберите колонку, в которой представлен класс конструируемого корабля, затем найдите ряд для соответствующего тоннажа. Пересечение ряда с соответствующей колонкой для данной технологической базы покажет вам Пункты Брони за 1 т. Броня для DropShip'ов даётся в стандартном масштабе. Броня для JumpShip'ов, WarShip'ов и космических станций показана в палубном масштабе (в круглых скобках).

ТАБЛИЦА STRATEGIC FUEL USE

Масса Класса Корабля (в тоннах)	Стратегическое Использование Топлива * (тонн в день)
Военный DropShip	
Гражданский DropShip или малый аппарат	1.84
100-999	1.84
1,000-3,999	2.82
4,000-8,999	3.37
9,000-19,999	4.22
20,000-29,999	5.19
30,000-39,999	6.52
40,000-49,999	7.71
50,000-69,999	8.37
70,000-100,000	8.83
JumpShip, WarShip или космическая станция	
До 49,999	2.82
50,000-99,999	9.77
100,000-199,999	19.75
Свыше 200,000	39.52

* Стабилизирующиеся или неспособные двигаться юниты, вроде JumpShip'ов или космических станций, должны каждый день тратить топливо, равное 1/10 Дневного Сжигания, чтобы удерживать своё положение.

ТАБЛИЦА FUEL POINT

Класс/Масса (в тоннах)	Очки Топлива (за тонну)
АКИ	80
Традиционный истребитель	160
DropShip или малый аппарат	
До 399	80
400-799	70
800-1,199	60
1,200-1,899	50
1,900-2,999	40
3,000-19,999	30
20,000-39,999	20
40,000+	10
WarShip	
До 109,999	10
110,000-249,999	5
Свыше 250,000	2.5

Количество брони, которое может нести корабль, ограничивается классом корабля, как показано в таблице Armor Limit.

Некоторые классы кораблей могут повышать уровень защиты, предоставляемой каждой 1 т брони, путём использования улучшенных соединений, как показано в таблице Armor Composites. Чтобы найти число доступных для корабля Пунктов Брони, умножьте базовые Пункты Брони на приведённый множитель (округляя до ближайшего целого числа).

ТАБЛИЦА ARMOR LIMIT

Класс	Максимум Тонн Брони
АКИ	ограничений нет
Традиционный истребитель	1 пункт за 1 т истребителя; округляя вниз до ближайшей полтонны
Аэродинамический	SI * 4.5
Сфероидный	SI * 3.6
JumpShip	Структурная Масса : 12
WarShip	Структурная Масса : 50

ТАБЛИЦА ARMOR COMPOSITES

Соединение	Умножение	Цена Множителя
Истребители и DropShip'ы		
Ферро-алюминиевое (В.С.)	x 1.12	2
Ферро-алюминиевое (Кланы)	x 1.2	2

JumpShip'ы, WarShip'ы и Станции	Бонус	
Улучшенное ферро-алюминиевое	+(0.2)	5
Ферро-карбидное	+(0.4)	7.5
Ламеллорное ферро-карбидное	+(0.6)	10

ТАБЛИЦА AEROSPACE ARMOR

МАССА (в тоннах)			ПУНКТЫ БРОНИ ЗА 1 т*	
Сфероидный Корабль**	Аэродинамический Корабль**	JumpShip, WarShip Или Станция	В.С.	Кланы
100-12,499	100-5,999	-	16	20
12,500-19,999	6,000-9,499	-	14	17
20,000-34,999	9,500-12,499	-	12	14
35,000-49,999	12,500-17,499	-	10	12
50,000-64,999	17,500-24,999	50,000-149,999	8 (0.8)	10(1)
65,000-100,000	25,000-35,000	150,000-249,999	6 (0.6)	7 (0.7)
-	-	250,000-2,500,000	(0.4)	(0.5)

* Все истребители получают 16 Пунктов Брони за 1 т брони. Значения в круглых скобках представляют собой палубный масштаб

** DropShip или малый аппарат

В случае JumpShip'ов, WarShip'ов и космических станций добавьте бонус к количеству Пунктов Брони, получаемых кораблём за 1 т брони. Например, WarShip Кланов весом в 200,000 т с ферро-карбидной бронёй получит 1.1 пункта брони за 1 т (0.7 + 0.4).

Чтобы отразить увеличение прочности, предоставляемой их SI, DropShip'ы, малые аппараты и большие корабли, помимо тоннажа, отводимого для брони, получают бонус к брони каждой лицевой стороны. На DropShip'ах бонус равен их SI. На JumpShip'ах и больших кораблях бонус равен их SI, делённой на 10 (округляя до ближайшего целого числа, округляя вверх при 0.5).

Дуг хочет, чтобы его истребитель был очень сильно бронирован, поэтому он добавляет 19.5 т ферро-алюминиевой брони. Это предоставляет 349 пунктов брони (16 * 19.5 * 1.12 = 349.44). он размещает 110 пунктов на нос, 69 на тыл и по 85 на каждое крыло.

ОРУЖИЕ, БОЕПРИПАСЫ И ДРУГОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Если не сказано иначе, всё оборудование может быть использовано всеми кораблями размера DropShip'а или больше. Игроки, строящие корабли Внутренней Сферы, могут выбрать оружие из таблицы Inner Sphere Standard Weapons (с.99); игроки, строящие корабли Кланов, выбирают из таблицы Clan Standard Weapons (с.100-101). Палубное оружие (с.101) может быть использовано WarShip'ами и космическими станциями и Внутренней Сферы, и Кланов. Палубные ракеты могут быть установлены на DropShip'ах и не боевых JumpShip'ах. Некоторое оружие и оборудование, включённое в *BMR*, не входит в эту таблицу, т.к. это оружие не используется для космических или воздушных аппаратов.

АКИ могут использовать технологию "Омни" подобно ОмниМехам, в этом случае они привязывают только фиксированное оборудование. Оставшаяся масса становится как контейнер (с.120, *BMR*).

Традиционные истребители не могут нести энергетическое оружие.

Боеприпасы

Боеприпасы добавляются по 1 целой тонне (для пулемёта - по полтонны). Вдобавок каждое оружие, которое требует боеприпасов, должно располагать боеприпасами минимум на 10 выстрелов (20 для автопушек Ultra).

Привязка Оружия к Аркам Стрельбы и Отсекам

Оружие должно располагаться водной из арок стрельбы, соответствующих типу корабля (см. *Арки Стрельбы*, с.14). Следующие арки стрельбы должны содержать одинаковое оружие: передняя правая (fore-right) и передняя левая (fore-right), боковые стороны (broadsides) и задняя правая (aft-right) и задняя левая (aft-left) у больших кораблей и арки левого крыла (left-wing) и правого крыла (right-wing) у истребителей.

Вдобавок, корабли размера DropShip'a или больше должны сгруппировать оружие одного класса (как приводится в колонке "Класс" в таблицах оружия) в одной арке в оружейные отсеки, до максимального Значения Атаки 70. Чтобы определить Значение Атаки для оружейного отсека, сложите всё оружие вместе, округляя до ближайшего целого числа (округляя вверх при 0.5). Для отсека со Значением Атаки выше 70 разбейте оружие между несколькими отсеками как можно равномернее.

У истребителей боеприпасы хранятся в фюзеляже. У больших кораблей хранение боеприпасов должно привязываться к отсеку.

Ограничение по Оружию

Ограничения, накладываемые на управление огнём, строго очерчивают количество оружия, которое может находиться в каждой арке, хотя более изощрённые системы больших кораблей позволяют им иметь огромный выбор оружия. Истребители могут нести до 5-и стволов в каждой арке (истребитель, оборудованный ферро-алюминиевой бронёй, может нести на каждом крыле только по 4 ствола). DropShip's и JumpShip'ы могут нести до 12 стволов в арке, а WarShip'ы и космические станции - до 20-и.

Эти ограничения можно превысить путём привязки дополнительного тоннажа для управления стрельбой и систем распределения энергии. Любая арка стрельбы, которая менее чем в 2 раза превышает приведённый максимум числа оружия, добавит 10% массы всего оружия, несомого в этой арке (без учёта боеприпасов). Если количество оружия в 2 раза больше, но меньше чем в 3 раза, превосходит указанное ограничение, добавляется масса в 20%. Если количество оружия в 3 раза больше, но меньше чем в 4 раза, превосходит указанное ограничение, добавляется масса в 30% и т.д. Увеличьте проценты на 10 за каждое такое превышение максимума оружия.

Например, на носу DropShip'a 15 стволов весят в сумме 100 т, для них должно быть размещено оборудование управления стрельбой в этой арке на 10 т. На правой боковой стороне WarShip'a 50 стволов весят в сумме 1,000 т, для них должно быть размещено оборудование управления стрельбой в этой арке на 200 т.

Дуг добавил к своему истребителю следующее оружие, располагая по 1 большому лазеру на крылья, а оставшееся оружие - на носу:

2 больших лазера (10 т)
2 средних лазера (2 т)
2 винтовки Гаусса (30 т)
4 т боеприпасов для винтовки Гаусса

8. ДОБАВЛЕНИЕ ОХЛАДИТЕЛЕЙ, КАЮТ ДЛЯ КОМАНДЫ И ГРУЗА

Оружие, добавляемое к разработке, определяет число необходимых охладителей и число требуемых команд. После размещения этих элементов оставшийся тоннаж представляет собой объём груза.

ТАБЛИЦА AEROSPACE EQUIPMENT

Оборудование	Масса
Все Корабли	
Оборудование Раздельного Хранения Боеприпасов (CASE)	В.С.: 0.5 т за класс оружия Кланы: Добавляется автоматически, не добавляет массы
Корабли (не истребители)	
Мех/Истребитель (<100 т)	150 т
Отсек малых аппаратов (100-200 т)	200 т
Отсек Тяжёлых ТС (51-100 т)	100 т
Лёгких ТС или ПротоМехов	50 т
Грузовой отсек	как получится*
Пассажирская палуба	5 т за человека
Каюта команды/пассажиров 2-го класса	7 т за человека**
Каюта офицеров/пассажиров 1-го класса	10 т за человека**
Пехота (маршевая)	5 т за взвод (28 солдат)
Пехота (прыжковая)	6 т за взвод (21 солдат)
Пехота (моторизованная)	7 т за взвод (28 солдат)
Бронепехота	10 т за Точку или отделение (4-5 солдат)
Буксировочный узел	100 т+
Эвакуационная капсула/ Спасательная шлюпка	7 т
HPG	50 т++
JumpShip'ы, WarShip'ы и Космические Станции	
Стыковочное Крепление (Docking Hardpoint)	1,000 т (максимум 1 крепление на 50,000 т)
Гравитационная Палуба (<100 м в диаметре)	50 т
Гравитационная Палуба (100-250 м в диаметре)	100 т
Сплав-литиевая Батарея	1% массы корабля (максимум 1 батарея на корабль)
Только Космические Станциии	
Гравитационная Палуба (>250 м в диаметре)	500 т
Аккумуляторные Энергетические Батареи	100,000 т каждая
Средства Ремонта (герметичные)	7.5% объёма
Средства Ремонта (негерметичные)	2.5% объёма

* Для грузового отсека используется любой тоннаж, оставшийся после установки оружия и всех других систем

** Для требований к команде см. *Добавление Кают Для Команды* (с.48)

+ Корабли, разработанные для буксировки, должны предоставить 10% своей общей массы для укрепления структуры

++ Только корабли КомСтара или Кланов

ДОБАВЛЕНИЕ ОХЛАДИТЕЛЕЙ

Сплав-двигатель, используемый для питания всех кораблей кроме традиционных истребителей, содержит охладители, разработанные для рассеивания тепла, выделяемого силовой установкой и оружием.

ТАБЛИЦА MINIMUM CREW

Класс	Команда
Команда	
DropShip или малый аппарат (гражданский)	3 + (по 1-му за 5,000 т*)
DropShip (военный)	4 + (по 1-му за 5,000 т*) + стрелки
JumpShip	6 + (по 1-му за 20,000 т*) + стрелки
WarShip	45 + (по 1-му за 5,000 т*) + стрелки
Стрелки	
	по 1-му за 6 стандартных стволов по 1 за 1 палубное оружие

* Округляя доли вверх

ТАБЛИЦА HEAT SINK

Класс	"Бесплатные" Охладители*
Истребитель (сплав)	10
Истребитель (турбина)	0
Аэродинамический DropShip (военный)	Масса Двигателя : 20
Аэродинамический DropShip или малый аппарат (гражданский)	Масса Двигателя : 60
Сфероидный DropShip (военный)	$\sqrt{Масса\_Двигателя * 6.8}$
Сфероидный DropShip или малый аппарат (гражданский)	$\sqrt{Масса\_Двигателя * 1.6}$
JumpShip/WarShip/ Космическая станция	$45+\sqrt{Масса\_Двигателя * 2}$

* Округляя доли вниз

Силовая установка содержит несколько "бесплатных" охладителей. Они встроены в двигатель и не добавляют массы; однако они очень редко компенсируют всё тепло, выделяемое двигателем и оружием. Эти "бесплатные" охладители до сих пор стоят немало C-bills, что увеличивает стоимость корабля, как показано в таблице Component Cost, с.52. Дополнительные охладители, которые могут быть установлены, стоят 1 т.

Космический аппарат также может нести двойные охладители. Они весят 1 т, но стоят в три раза дороже, чем стандартные. Игроки могут заплатить за замену "бесплатных" охладителей на двигателях на двойные охладители.

Традиционные истребители не выделяют тепло, поэтому им не нужны охладители.

Т.к. корабли выделяют тепла больше, чем они могут рассеять, число охладителей ограничивает количество оружия, из которого можно стрелять за каждый ход.

Т.к. его истребитель несёт относительно немного оружия, Дуг решает добавить только 1 дополнительный охладитель к 10-и уже встроенным в сплав-двигатель и решает, что они все будут двойными. Они весят по 1 т и позволяют рассеивать до 22 пунктов температуры за 1 ход.

ДОБАВЛЕНИЕ КАЮТ ДЛЯ КОМАНДЫ

Истребители имеют единственного пилота и не имеют команды. Большие корабля требуют минимального числа команд для действий с системами и ремонта, это число определяется формулой в таблице Minimum Crew.

Согласно стандартной военной доктрине, стандартные команды имеют 1-го офицера на каждые 5 человек. Например, корабль с 120-ю человеками команды имеет 100 вольнонаёмных и 20 офицеров. Некоторые военные корабли, особенно малые корабли и корабли Кланов, размещают вольнонаёмных и офицеров вместе в одних и тех же каютах.

Вдобавок к стандартной команде, вооружённый корабль должен иметь соответствующее количество стрелков для действий с оружием, как указано в таблице Minimum Crew.

ГРУЗ

Грузовые отсеки содержат сотни вещей, необходимых кораблю для ежедневных операций.

Пища и Вода

1 т грузового пространства содержит достаточно пропитания для 200 человек в день. Округлите вверх до ближайшей 1/4 тонны.

Например, укомплектованному линейному кораблю (battleship) класса *McKenna*, имеющему на борту 578 человек команды и 296 пассажиров, требуется 4.5 т пищи в день ([578 + 296] : 120 = 4.37, округляя вверх до 4.5). На 30-дневное патрулирование потребуется 135 т пищи. Для сравнения - для DropShip'а класса *Union* с 14 человеками команды и 28-ю пассажирами потребуется лишь 0.25 т пищи в день.

Запасные Части

Каждый корабль постоянно нуждается в обслуживании и ремонте, это значит, что под рукой постоянно должны находиться некоторые компоненты. Обычно корабль несёт несколько тонн запасных частей, их число равно приблизительно 1% массы корабля, хотя длительные путешествия могут потребовать до 5%.

Боеприпасы

Хотя когда корабль покидает порт магазин каждого оружейного отсека обычно полностью укомплектован, битва может значительно опустошить эти склады. Поэтому многие корабли несут дополнительные боеприпасы в своих грузовых отсеках. Игроки должны правильно судить при определении количества дополнительного несомого боеприпаса.

Дополнительные боеприпасы, несомые как груз, не загружены магазины, и поэтому их нельзя использовать по ходу сражения. Оно загружается в оружие между битвами.

Топливо

Большинство кораблей несут достаточное количество топлива, чтобы находиться в космосе неделями. Для аппарата, который тратит много времени на приземление, стыковку или стабилизацию, этот период "действия" может растянуться на месяцы. Неожиданные обстоятельства - например, использование сплав-двигателя для зарядки К-Ф-двигателя или сплав-литиевой батареи - может привести к ускоренному расходу топлива. Грузовые отсеки можно изменить для хранения ячеек полимерного топлива, которые служат как дополнительные топливные баки.

Такого рода дополнительное топливо обычно расходуется первым, позволяя использовать грузовые отсеки как-нибудь иначе. Каждая тонна грузового отсека может вместить дополнительный бак для 0.9 т топлива (оставшиеся 0.1 т используются для насосов и другого оборудования для хранения топлива).

9. ФОРМИРОВАНИЕ РЕКОРДШИТА

Формируется соответствующий кораблю рекордшит (см. конец книги).

Т.к. его истребитель был построен Домом Штайнера, на который сильно влияют германские корни, Дуг решил дать истребителю соответствующее немецкое название: Eisensturm, что означает "Железный Шторм". Сформированный истребитель имеет следующую статистику и готов к игре:

EST-R3 Eisensturm - это улучшенный АКИ, выпущенный в 3061 году компанией Lockheed/CBM для смены устаревших флотов самолётов класса Chippewa, которые составляют основу воздушных сил Лиры. Он менее вооружён, чем заменяемый истребитель, но более чем в 2 раза превосходит его в защите (больше, чем любой другой истребитель стандартной модели) и более быстр, может нести полную бомбовую нагрузку до цели и возвратиться на базу. Единственное слабое место - это недостаток тылового оружия, хотя его манёвренность и толщина брони компенсируют это.

EST-R3 Eisensturm
Тип: АКИ
Масса: 95 т
Тех.уровень: Внутренняя Сфера
Топливо: 5 т (400 пунктов)
Безопасный Импульс: 6
Охладители: 11 (22)
Максимальный Импульс: 9
SI: 9
Броня: 110/85/69

ТАБЛИЦА ARMOR FACING

Лицевая Сторона AT2	Значение AT2
Истребители/Малый аппарат (стандартный масштаб)	
Нос	Броня носа + броня кокпита + 0.25 фюзеляжа
Стороны	Броня крыла + 0.25 фюзеляжа
Тыл	Броня двигателя + 0.25 фюзеляжа
DropShip'ы (стандартный масштаб)	
Нос	Передняя броня + 0.25 структуры
Стороны	Броня стороны или крыла+ 0.25 структуры
Тыл	Броня тыла + 0.25 структуры
JumpShip'ы/WarShip'ы (палубный масштаб)	
Нос	(Передняя Сторона + [сторона : 3] + SI) : 10
Передняя Сторона (R/L)	(Броня Передней Стороны +[сторона : 3] + SI) : 10
Задняя Сторона (R/L)	(Броня Задней Стороны + [сторона : 3] + SI) : 10
Тыл	(Броня Тыла + [сторона : 3] + SI) : 10
Космические станции (палубный масштаб)	
Каждая Лицевая Сторона	Броня Лицевой Стороны : 10

ТАБЛИЦА WEAPON LOCATION

Арка AeroTech	Арка AT2
Истребители/Малый аппарат	
Нос или Фюзеляж	Перед
Крыло (R/L)	Крыло (R/L)
Тыл и Тыловые Крылья	Тыл
DropShip'ы	
Нос или Фюзеляж	Перед
Передняя Сторона или Крыло (R/L)	Передняя Сторона (R/L)
Задняя Сторона или Тыловые Крылья (R/L)	Задняя Сторона (R/L)
Тыл	Тыл
JumpShip'ы/WarShip'ы	
Нос	Перед
Носовая Сторона (R/L)	Передняя Сторона (R/L)
Сторона (R/L)	Боковая Сторона (R/L)
Сторона Двигателя (R/L)	Задняя Сторона (R/L)
Двигатель	Тыл

Оружие	*Loc*	*Heat*	*SRV*	*MRV*	*LRV*	*ERV*
2 Medium Lasers	*Nose*	*3*	*5*	*-*	*-*	*-*
2 Gauss Rifles	*Nose*	*1*	*15*	*15*	*15*	*-*
Ammo (Gauss) 32						
Large Laser	*RW*	*8*	*8*	*8*	*-*	*-*
Large Laser	*LW*	*8*	*8*	*8*	*-*	*-*

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ АППАРАТА

Истребители и большие корабли, созданные с использованием правил 1-го издания *AeroTech*, могут быть использованы и в *AT2* с небольшими изменениями. Большие аппараты, созданные по правилам *BattleSpace*, также нужно преобразовать.

AEROTECH В AEROTECH 2

Аппарат *AeroTech* практически полностью совместим с *AT2*, с несколькими небольшими изменениями брони и арок стрельбы.

Движение

Значение Безопасного Импульса в *AT2* равно Значению Импульса (Thrust Value) аппарата в *AeroTech*.

Значение Максимального Импульса в *AT2* равно Значению Сверхимпульса (Overthrust Value) аппарата в *AeroTech*.

Очки Топлива за 1 т - см. таблицу Fuel Point, с.45.

Арки Стрельбы

Разбейте оружие в арках стрельбы соответственно типу корабля. Таблица Weapon Location показывает отношения между аркой стрельбы *AeroTech* и аркой стрельбы *AT2*. Разделите повреждение палубного оружия на 10, округляя вверх.

Броня

Разбейте броню, привязанную к каждому кораблю, на броню лицевых сторон, соответствующих типу корабля. Таблица Armor Facing показывает отношения между лицевыми сторонами *AeroTech* и лицевыми сторонами *AT2*. Значения Брони для истребителей и DropShip'ов - стандартного масштаба. Значения Брони для JumpShip'ов и WarShip'ов - палубного масштаба. Доли округляйте вверх.

BATTLESPACE В AEROTECH 2

Статистика, предоставленная для больших кораблей в *BattleSpace*, *Technical Readout: 3057* и различных полевых руководствах *BattleTech Field Manuals*, может быть использована в играх *AT2* с минимальными преобразованиями, приводимыми ниже. Полный список статистик преобразованных истребительных аппаратов начинается со с.81. Для самостоятельных разработок истребителей более удовлетворительных результатов можно достичь, создав аппарат, используя вместо правил преобразования аппарата *BattleSpace* в аппарат *AT2* систему конструирования *AT2*.

Арки Стрельбы и Диапазоны

Арки стрельбы, используемые в *BattleSpace*, идентичны таким же, используемым в *AT2*. Умножьте значения атак всех стандартных оружейных отсеков аппарата *BattleSpace* на 10.

Диапазоны оружия в *AT2* меняются в зависимости от класса.

Сложите вместе тепло, выделяемое отсеками в каждой арке стрельбы.

Броня

BattleSpace и *AT2* используют одинаковую броню лицевых сторон. Умножьте на 10 значения брони лицевых сторон для DropShip'ов, чтобы преобразовать её из палубного масштаба в стандартный. JumpShip'ы, WarShip'ы и космические станции используют значения брони палубного масштаба.

СТОИМОСТЬ

Чтобы определить стоимость аппарата, сложите стоимость всех его компонентов. За исключением истребителей и малых аппаратов, округлите все цены в C-bills до ближайшего 1,000,000. Если не сказано иначе, обращайтесь с малым аппаратом как с DropShip'ами.

ТАБЛИЦА COST MULTIPLIER

Тип Аппарата	Общая Формула Стоимости
Истребитель	Цена компонента x (1 + тоннаж : 200)
Малый аппарат	Цена компонента x (1 + тоннаж : 50)
ОмниИстребитель	Цена компонента x 1.25 x (1 + тоннаж : 200)
Сфероидные DropShip'ы	Цена компонента x 28
Аэродинамические DropShip'ы	Цена компонента x 36
JumpShip'ы	Цена компонента x 1.25
WarShip'ы	Цена компонента x 2
Космические станции	Цена компонента x 5

ТАБЛИЦА AEROSPACE COMPONENT COST

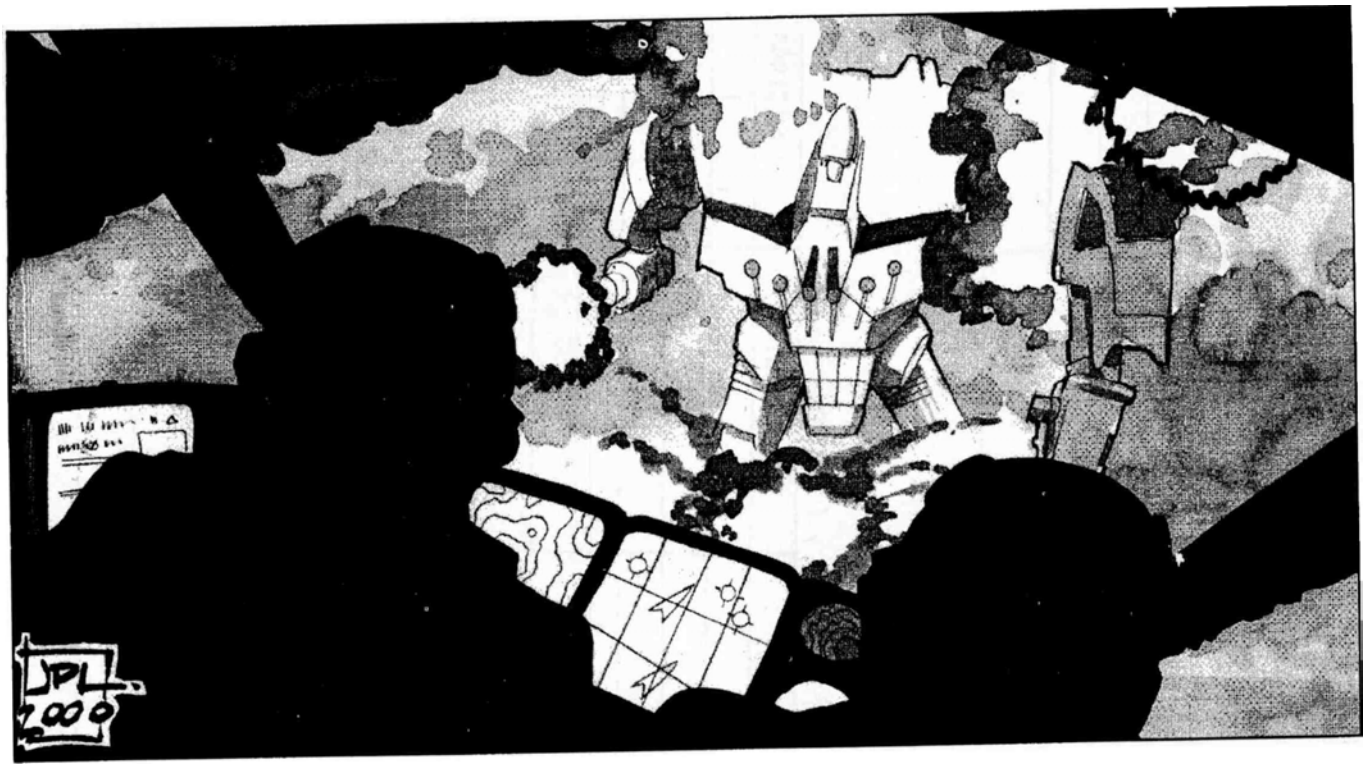
КОМПОНЕНТ	СТОИМОСТЬ
DropShip'ы	
Броня ферро-алюминиевая	20,000 C-bills за 1 т
Стыковочное суфле	10,000 C-bills
Стыковочный/буксировочный узел	100,000 C-bills
Шасси приземления	10 C-bills x масса корабля
JumpShip'ы, WarShip'ы, Космические Станции	
Стыковочное крепление	100,000 C-bills каждое
Гравитационная палуба (<100 м)	5,000,000 C-bills
Гравитационная палуба (100-250 м)	10,000,000 C-bills
Гравитационная палуба (251+ м)	40,000,000 C-bills
К-Ф-двигатель	
Катушка (Coil)	60,000,000 + (75,000,000 x максимум DropShip'ов*) C-bills
Возбудитель (Initiator)	25,000,000 + (5,000,000 x максимум DropShip'ов*) C-bills
Контроллер (Controller)	50,000,000 C-bills
Ёмкость (Tankage)	50,000 C-bills за 1 пункт Целостности Двигателя
Парус (Sail)	50,000 C-bills за 1 т паруса
Зарядная система (Charging system)	500,000 + (200,000 x максимум DropShip'ов*) C-bills
Компактный Модуль (Compact Core)	Умножьте стоимость всех компонентов К-Ф-двигателя на 5**
Сплав-литиевая батарея (Lithium fusion battery)	Умножьте стоимость всех компонентов К-Ф-двигателя на 3**
Средства ремонта (герметичные)	10,000 C-bills за 1 т объёма
Средства ремонта (негерметичные)	5,000 C-bills за 1 т объёма
WarShip'ы	
Броня	
Улучшенная ферро-алюминиевая	50,000 C-bills за 1 т
Ферро-карбидная	75,000 C-bills за 1 т
Ламеллорная ферро-карбидная	100,000 C-bills за 1 т

* Максимальное количество DropShip'ов, которое может разместить корабль
** Применяются оба множителя, если аппарат имеет компактный модуль и сплав-литиевую батарею

ТАБЛИЦА AEROSPACE COMPONENT COST (продолжение)

КОМПОНЕНТ	СТОИМОСТЬ
Станции	
Броня	
Улучшенная ферро-алюминиевая	50,000 C-bills за 1 т
Ферро-карбидная	75,000 C-bills за 1 т
Ламеллорная ферро-карбидная	100,000 C-bills за 1 т
Аккумуляторные энергетические батареи (Energy storage batteries)	1,000,000 C-bills
Оборудование орбитального производства	5,000 C-bills за 1 т
Все Аппараты	
Позиционный импульсатор (Attitude thruster)	25,000 C-bills
Броня стандартная	10,000 C-bills за 1 т
Дверь отсека	1,000 C-bills каждая
Топливный бак	200 C-bills за 1 т
Охладители	
Стандартный	2,000 C-bills каждый
Двойной	60,000 C-bills каждый
Оружие и боеприпасы	
Стандартного масштаба	См. *Стоимость Оружия и Оборудования* (с.138, *BMR*)
Палубного масштаба	См. *Система Battle Values и Стоимость для Оружия и Оборудования*, с.54
Истребители	
Броня	
CASE	50,000 C-bills за класс брони
Ферро-алюминиевая	20,000 C-bills за 1 т
Авионика (традиционный истребитель)	4,000 C-bills x тоннаж управления
Кокпит (АКИ)	200,000 C-bills
Двигатель (истребитель)	
Обычный	([5,000 x Рейтинг Двигателя x тоннаж] : 75) C-bills
XL	([20,000 x Рейтинг Двигателя x тоннаж] : 75) C-bills
ICE	([1,250 x Рейтинг Двигателя x тоннаж] : 75) C-bills
Шасси приземления	10 C-bills x масса корабля
Система жизнеобеспечения (АКИ)	50,000 C-bills
Сенсоры (АКИ)	2,000 C-bills x тоннаж истребителя
Структура (традиционный истребитель)	4,000 C-bills за 1 пункт SI
Структура (АКИ)	50,000 C-bills за 1 пункт SI
Большой аппарат (DropShip, JumpShip, WarShip, Космическая станция)	
Мостик (Bridge)	200,000 + (10 x тоннаж аппарата) C-bills
Компьютер	200,000 C-bills
Модуль двигателя (Drive Unit)	500 x Безопасный Импульс x (тоннаж аппарата : 100) C-bills
Двигатель (большой аппарат)	1,000 C-bills за 1 т двигателя
Оборудование управления двигателем (большой аппарат)	1,000 C-bills
Эвакуационная капсула (Escape pod)	5,000 C-bills каждая
Компьютер управления стрельбой (Fire control computer)	100,000 C-bills
Управление стрельбой (Gunnery control)	10,000 C-bills за каждую арку с оружием
HPG (большие корабли)	1,000,000,000 C-bills
Система жизнеобеспечения (большой корабль)	50,000 x (пассажиры + команда : 10) C-bills
Спасательная шлюпка (Lifeboat)	5,000 C-bills каждая
Кабина Меха/Истребителя/Малого аппарата ('Mech/Fighter/Small craft cubicle)	20,000 C-bills каждая
Сенсоры (большой корабль)	80,000 C-bills
Структура (большой аппарат)	100,000 C-bills за 1 пункт SI
Кабина ТС (Vehicle Cubicle)	10,000 C-bills за ТС

СИСТЕМА BATTLE VALUE



Юниты *AT2* привязываются к своим Боевой Ценности (BV) по той же системе, что и БэтлМехи и наземные ТС, как это описано в *BMR* (с.139-145).

Боевая Ценность существующих кораблей начинаются со с.74.

ШАГ 1: РАСЧЁТ БОЕВОГО ОБОРОНИТЕЛЬНОГО РЕЙТИНГА

Во-первых, **СЛОЖИТЕ** следующие числа:

1. Полный Фактор Брони x 2 (Истребители, DropShip'ы, малый аппарат)
2. Структурная Целостность x 1.5 (Истребители, DropShip'ы, малый аппарат)
3. Полный Фактор Брони x 20 (JumpShip'ы, WarShip'ы, космические станции)
4. Структурная Целостность x 15 (JumpShip'ы, WarShip'ы, космические станции)
5. Общее количество тонн топлива
6. Общее число BV всего оборонительного оборудования

(Оборонительное оборудование включает в себя противоракетные системы [включая боеприпасы], комплекты ECM и завесные пусковые установки. Всё другое оружие и оборудование считается наступательным оборудованием).

Затем **ВЫЧТИТЕ** следующие числа из полученной суммы **(только для истребителей)**:

1. 20 пунктов за 1 т взрывоопасных боеприпасов, не защищённых CASE
2. 10 пунктов за 1 т взрывоопасных боеприпасов, защищённых CASE
3. (Максимальные потенциальные Пункты Температуры - Количество Охладителей) x 5

Умножьте итоговый Боевой Оборонительный Рейтинг на нижеследующий множитель класса юнита:

АКИ	x 1.2
Традиционный истребитель	x 1.1
WarShip, DropShip или малый аппарат	x 1.0
JumpShip, космическая станция	x 0.8

ШАГ 2: РАСЧЁТ БОЕВОГО НАСТУПАТЕЛЬНОГО РЕЙТИНГА

Рассчитайте Боевой Наступательный Рейтинг как показано ниже.

Рассчитайте Базовый Боевой Оружейный Рейтинг

Сложите BV всего оружия, боеприпасов и оборудования, не указанные в Боевом Оборонительном Рейтинге. Тыловое оружие добавляет своё полное значение.

Чтобы предотвратить избыточное вмешательство боеприпасов в Боевую Ценность, BV, добавляемое за боеприпасы, не может превышать BV самого оружия. Если BV боеприпасов превышает BV оружия, просто уменьшите BV боеприпасов до его равенства BV оружия. Например, если DropShip имеет 4 LRM-20 В.С. и 50 т боеприпасов к ним, BV боеприпасов LRM будет 724 (такое же, как и общее BV установок LRM), а не 1150.

Сопоставьте Базовый Боевой Оружейный Рейтинг с Эффективностью Рассеяния Температуры

Если максимальное потенциальное количество Пунктов Температуры юнита превышает количество охладителей юнита, измените Базовый Боевой Оружейный Рейтинг как показано ниже:

ТАБЛИЦА WEAPON AND EQUIPMENT BATTLE VALUES AND COSTS

Оружие	BV оружия	BV боеприпасов (за 1 т)	Стоимость (незагруженного)	Стоимость боеприпасов (за 1 т)
Палубное Энергетическое Оружие				
NL35	832	-	500,000	-
NL45	1,081	-	850,000	-
NL55	1,322	-	1,250,000	-
Лёгкое NPPC	1,663	-	2,000,000	-
Среднее NPPC	2,163	-	3,250,000	-
Тяжёлое NPPC	3,605	-	9,050,000	-
Палубное Баллистическое Оружие				
NAC/10	1,901	238	2,000,000	30,000
NAC/20	3,802	475	5,000,000	60,000
NAC/25	4,752	594	7,500,000	75,000
NAC/30	5,702	713	10,500,000	90,000
NAC/35	4,959	620	14,000,000	105,000
NAC/40	5,668	708	18,000,000	120,000
Лёгкое орудие N-Gauss	2,884	360	20,300,000	45,000
Среднее орудие N-Gauss	4,806	601	30,350,000	75,000
Тяжёлое орудие N-Gauss	5,767	721	50,050,000	90,000
*Палубное Ракетное Оружие**				
Killer Whale	769	96 каждая	150,000	20,000 каждая
White Shark	577	72 каждая	130,000	14,000 каждая
Barracuda	522	65 каждая	90,000	8,000 каждая
ПУ AR10	961	-	250,000	-
Kraken-T	2,306	288 каждая	500,000	55,000 каждая
Killer Whale-T	923	115 каждая	165,000	17,000 каждая
White Shark-T	692	86 каждая	145,000	12,000 каждая
Barracuda-T	461	58 каждая	100,000	7,000 каждая
Завесная Пусковая Установка (ЗПУ)	160	20 каждая	250,000	10,000 каждая

* BV боеприпасов и Стоимость боеприпасов для палубных ракет даны за 1 ракету, а не за 1 т боеприпасов

Нагрев пусковой установки AR-10 считается как 20 Пунктов Температуры.

X = (Количество охладителей x Базовое BV Оружия) : максимум Пунктов Температуры

Для истребителей: Y = (Базовое BV Оружия - X) : 2

Для неистребительных аппаратов: Y = (Базовое BV Оружия - X) : 10

Модифицированное BV Оружия - это X + Y.

Рассчитайте Боевой Бомбардировочный Рейтинг (только истребители)

BV Бомбардировки равно тоннажу истребителя.

Рассчитайте Полный Боевой Наступательный Рейтинг

Полный Боевой Наступательный Рейтинг равен Модифицированному BV Оружия плюс BV Бомбардировки.

Умножьте Полный Боевой Наступательный Рейтинг на Фактор Скорости

Фактор Скорости юнита отражает способность юнита маневрировать на поле боя. Чтобы найти Фактор Скорости истребителя, найдите значение Максимального Импульса по таблице Speed Factor (с.140, *BMR*). Для JumpShip'ов, WarShip'ов, DropShip'ов и космических станций воспользуйтесь вместо Максимального Импульса значением Безопасного Импульса. Умножьте Полный Боевой Рейтинг на Фактор Скорости - вы получите Боевой Наступательный Рейтинг юнита.

ШАГ 3: РАСЧЁТ ИТОГОВОГО BV

BV юнита рассчитывается путём сложения его Оборонительного и Наступательного Боевых Рейтингов. В случае истребителей это и будет итоговым BV. Большие корабля применяют модификатор к этому числу - модификатор определяется путём деления полученного BV на 1,000,000 и добавлением 1. Разделите BV на этот модификатор и вы получите итоговый BV.

Округлите любые оставшиеся доли до ближайшего целого числа.

Например, DropShip с BV в 10,000 будет иметь модификатор 1.01 (10,000 : 1,000,000 = 0.01). Итоговый BV этого DropShip'а будет 9901 (10,000 : 1.01 = 9,900.99, округляя до 9,901).

ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Следующая секция представляет дополнительные Черты, Навыки и Жизненные пути, которые могут быть использованы вместе с секцией создания персонажей книги *MechWarrior, Third Edition (MW3)*. Также сюда включены дополнительные правила по использованию персонажей *MW3* в *AT2*.

ЧЕРТЫ

Если не сказано иначе, эти Черты следуют правилам в *MW3* (см. с.78, *MW3*).

БОЯЗНЬ БОЯ и ЧУВСТВО БОЯ (расширенные)

Способность делать быстрые и проницательные действия в бою - существенная часть сущности пилота. Персонажи с Преимуществом Чувство Боя входят в пословицы своих врагов. Когда используется Инициатива отдельного персонажа, бросьте 3D10 и выберите наивысшие результаты. Если используется система Инициативы *AT2*, персонажи с Чертой Чувство Боя получают бонус +1 к своим броскам Инициативы (или к броскам Навыка соответствующей Тактики, см. *Фаза Инициативы*, с.6). И наоборот, персонажи с Чертой Боязнь Боя не имеют преимущества. При определении Инициативы они выбирают 2 кубика с наименьшими результатами, и получают штраф -1 к своей Инициативе, если используется система *AT2*.

ПЕРЕНОСИМОСТЬ УСКОРЕНИЯ (расширенная)

Персонажи с Чертой Переносимость Ускорения имеют модификатор TN, относящегося к эффектам высокой гравитации, равный -2. Это даёт персонажам сильное преимущество, когда выполняются манёвры при больших ускорениях (см. с.8). Например, если истребитель тратит 14 очков импульса на отдельный манёвр, бросок обычно делается против TN 4. Персонаж с Чертой Переносимость Ускорения будет делать бросок против TN 2.

ПЛОХОЕ ЗРЕНИЕ (расширенная)

Координация глаз жизненно важна для пилотов, и любое ухудшение их зрения может привести к далеко идущим последствиям. Если персонаж имеет Черту Плохое Зрение 2 или 4, значение этой Черты применяется как модификатор TN ко всем числам попаданиям в *AT2*. Персонажи с Чертой Плохое Зрение 6 не могут управлять самолётом или служить в космических командах.

СИНДРОМ ДИЗОРИЕНТАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕ (расширенная)

Персонажи с этой Чертой редко служат как пилоты истребителей и практически никогда в качестве члена команды большого корабля. Персонажи-пилоты истребителей с этой Чертой получают модификатор +3 ко всем Броскам попадания и Навыка Пилотирование, если им требуется сражаться в ближайшие 15 минут после сделанного прыжка (этот эффект заменяет обычный эффект Оглушён).

ТС (расширенная)

Таблицы привязки истребителей и DropShip'ов на с.94 книги *MW3* - основные. Таблицы на с.63-64 расширяют их для отражения региональных вариаций при развёртывании таких юнитов.

Персонажи из Свободной Республики Расалхаг делают бросок для истребителей по таблице Дома Куриты, но могут выбрать для броска один истребитель из таблицы или Дома Штайнера, или КомСтара на эскадрилью из 6-и истребителей.

НАВЫКИ

Следующая секция расширяет использование некоторых Навыков из *MW3* в *AT2*, а также предоставляет детали 3-х новых Навыков и Субнавыков. Если не сказано иначе, эти Навыки следуют правилам *MW3* (см. с.95, *MW3*).

Специализация Навыка

Многие из Навыков, представленных на с.95-108 в *MW3*, охватывают широкий диапазон задач. Чтобы добавить больше деталей в аэрокосмические игры, AT2 позволяет персонажам специализировать такие Навыки.

Специализации - это *НЕ* новые Субнавыки (с.95, *MW3*). Когда персонаж выполняет задание, в котором он специализируется, бонус соответствующего Навыка увеличивается на 1. Когда используемый аспект Навыка лежит вне его специализациии, бонус Навыка уменьшается на 1. Это может понизить бонус Навыка до 0. Например, персонаж с Навыком Бомбометание +2 специализируется на Пикирующем Бомбометании (Dive-Bombing). Когда проводится такое бомбометание, эффективный бонус Навыка +3. Когда Навык Бомбометание используется в других целях, эффективный бонус Навыка уменьшается до +1.

Персонажи могут выбрать только одну специализацию для 1 Навыка (или Субнавыка). Специализации опциональны.

АРТИЛЛЕРИЯ (расширенный)

Персонажи с Навыком Артиллерия могут наводить орбитальную бомбардировку, но, когда это делают, используют только половину бонуса своего Навыка Артиллерия (округляя вниз).

БОМБОМЕТАНИЕ (расширенный)

Навык Бомбометание, приведённый в *MW3*, охватывает широкий диапазон задач, от пикирующего и высотного бомбометания до точной постановки сбрасываемых коконов с БэтлМехами в соответствующий вектор их входа в плотные слои атмосферы. Допустимые специализации для Навыка Бомбометание - это Высотное Бомбометание, Пикирующее Бомбометание, Опыление Полей и Доставка Груза.

Пилот DropShip'а, выпускающий БэтлМехов или бронепехоту в условиях боевого спуска, должен сделать бросок Бомбометания/Доставка Груза. MoS или MoF этого броска применяется как модификатор к любым броскам Навыка Пилотирование или входа в плотные слои атмосферы, требуемых для сброса юнитов (MoS применяется как отрицательный модификатор, облегчая задачу, а MoF применяется как положительный модификатор TN).

СТРЕЛЬБА/ОРБИТАЛЬНАЯ БОМБАРДИРОВКА (новый, сложный)

Этот редкий Навык используется для стрельбы или наведения оружия палубного масштаба, находящегося на орбитальных кораблях по целям на поверхности планеты. Заменяет соответствующий Навык Стрельба при стрельбе "орбита-поверхность".

ПИЛОТИРОВАНИЕ (расширенный)

Каждый из Субнавыков Пилотирования, приведённых в *MW3*, охватывает и диапазон задач, связанных с атмосферными и космическими операциями, полётом на высоте NOE, приземлением и стыковочными манёврами.

Персонажи могут специализировать один из аспектов Навыка Пилотирование. Доступные специализации зависят от Субнавыков.

Аэро: Космические операции, атмосферные операции, полёт на высоте NOE, приземление
Воздушный: Полёт на высоте NOE, приземление
Прыжковый: Стыковка
Сфероидный: Космические операции, атмосферные операции, приземление, стыковка

ТАКТИКА/ВОЗДУШНАЯ ПОДДЕРЖКА (новый, сложный)
Тактика аэрокосмических операций для поддержки наземных отрядов заметно отличается от воздушной и и наземной. Субнавык Воздушная Поддержка используется персонажами, вовлечёнными в бой, который комбинирует воздушные и наземные силы. Детали того, как влияет на игру этот Навык (или его отсутствие), см. в *Фазе Инициативы* (с.6).

ОПЕРАЦИИ ПРИ 0-ГРАВИТАЦИИ (расширенный)
В дополнение к опыту, получаемому в условиях 0-гравитации, Навык Операции при 0-гравитации служит как предел Бонусов Навыка персонажей при 0-гравитации. Находясь в этих условиях, никакой персонаж не может использовать бонус Навыка для физического Навыка (одного из Связи Атрибутов для STR, BOD, DEX или RFL) большего, чем бонус Операций при 0-гравитации.

Персонаж в условиях 0-гравитации. Он имеет бонус Навыка Акробатика +2, бонус Навыка Язык +4, бонус Навыка Пистолеты +3 и бонус Навыка Операции при 0-гравитации +2. Акробатика - физический Навык, и используемый бонус не превышает бонуса Операций при 0-гравитации. Т.к. бонус Операций при 0-гравитации равен +2, Акробатика не затрагивается. Бонус Навыка для Языка превышает бонус Операций при 0-гравитации, но это не физический Навык. Поэтому персонаж может использовать бонус Навыкаполностью. Бонус Навыка Пистолеты также превышает бонус Операций при 0-гравитации, но Пистолеты - физический Навык. Поэтому эффективный бонус Навыка для Пистолетов не может превышать +2.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ MW3

Правила Сражения на Транспорте (с.126, *MW3*) применяются к *AT2* как если бы дело происходило с *BattleTech*, за некоторыми исключениями.

ИНИЦИАТИВА
В космических битвах Инициатива должна разбираться как Проверка Противодействия Навыка Тактика/Космос между командирами каждой из сторон. В атмосферных битвах Проверка Противодействия Навыка будет использовать Навык Тактика/Воздух. Битвы и с воздушными, и с космическими элементами, или с участием наземных отрядов, более сложны. Если битва вовлекает воздушные и наземные действия, используйте Навык Тактика/Воздушная Поддержка. Если битва вовлекает воздушные и космические силы или воздушные, космические и наземные силы, используйте Навык Стратегия.
Если командир не имеет для Инициативы соответствующего использованию Навыка, применяется правило Использования Отсутствующего Навыка (с.16, *MW3*).

ВОИНЫ
Игровые персонажи-пилоты могут быть быстро переведены для использования их в *AT2* по правилам на с.126-127 *MW3*. Перевод каждого Навыка Пилотирование и Стрельба - как соответствует классу юнита (Стрельба/Аэро для истребителей и аэродинамических DropShip'ов, а Стрельба/Космос для сфероидных DropShip'ов и всех больших кораблей). Каждый Навык в *AT2* должен использоваться при стрельбе из соответствующего оружия. Пилоты истребителей также должны перевести свой Навык Бомбометание как если бы это был Навык Стрельба.

Пилот Дома Куриты имеет Навык Стрельба/Лазер/Аэро +2, Навык Стрельба/Баллистика/Аэро +3, Навык Стрельба/Ракета/Аэро +0 и Навык Бомбометание +2. При стрельбе из лазерного оружия он имеет Навык Стрельба 4. При стрельбе из баллистического оружия он имеет Навык Стрельба 3, а при стрельбе ракетами имеет Навык Стрельба 5. Дополнительно он имеет Навык Стрельба 4 при бомбометании.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА MECHWARRIOR'a

Хотя и не применяемые напрямую в *AT2*, множество Навыков *MW3* имеет отношение к ситуациям в космосе. Большинство из них адекватно обрабатываются гейм-мастером, но некоторые требуют более сложных систем и правил.

ПРЫЖКОВЫЕ ТОЧКИ
Для простоты описания эта секция годится (помимо JumpShip'ов) для всех способных к прыжку кораблей.
Чтобы убедиться в безопасности прыжка, способный к прыжку корабль должен находиться в пространстве, свободном от влияния гравитации. Такие пространства известны как или Точки Сближения, или Прыжковые Точки. Две из наиболее часто используемых прыжковых точек - это зенит и надир гравитационного коридора, находящихся на линии, проходящей через гравитационный центр системы и перпендикулярной к плоскости звёздной системы. Эти 2 точки лежат на минимально необходимой для безопасности корабля дистанции от главной звезды и упрощают навигационные вычисления (см. диаграмму на с.57).
Зенит и надир - наиболее часто используемые точки, особенно для гражданских перемещений, но это не единственный выбор. JumpShip может путешествовать к любой точке в звёздной системе, которая находится на минимальном расстоянии от звезды - расстояния приведены в таблице Proximity Point Distance, с.57. Эти прыжковые точки формируют сферу вокруг звезды, хотя гравитационные поля больших планет могут исказить её.
Опытный навигатор может использовать детальную информацию относительно планетарной системы для расчёта прыжковой точки, более близкой к требуемому пункту, чем зенит или надир. Это значительно сокращает время перемещения и расход топлива, и даёт обороняющимся меньше времени на раздумья. Дополнительные точки, известные как переходные точки, могут быть доступны *внутри* системы, где гравитационные силы уравнивают друг друга - как между планетой и её луной. Эти точки также известны как точки Лагранжа. Эти точки часто используются рейдерами и контрабандистами, и часто описываются как *пиратские точки*.
Переходные точки могут находиться в системе где угодно, и могут появляться и исчезать за секунды.

ТАБЛИЦА PROXIMITY POINT DISTANCE

Дистанция в миллиардах километров

Тип Звезды	Подтип Звезды									
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
B	347.84	282.07	229.40	187.12	153.06	125.56	103.29	85.20	70.47	58.44
A	48.59	40.51	33.85	28.36	23.82	20.06	19.63	14.32	12.15	10.32
F	8.80	7.51	6.43	5.51	4.74	4.08	3.52	3.04	2.64	2.29
G	1.99	1.74	1.52	1.33	1.16	1.02	0.90	0.79	0.70	0.62
K	0.55	0.49	0.43	0.39	0.34	0.31	0.28	0.25	0.22	0.20
M	0.18	0.16	0.15	0.13	0.12	0.11	0.10	0.09	0.08	0.07

ТАБЛИЦА DISTANCE TO ZENITH/NADIR JUMP POINT

В днях, учитывая ускорение в 1G и среднюю точку оборота

Тип Звезды	Подтип Звезды									
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
B	137.91	124.19	112.00	101.15	91.48	82.86	75.15	68.25	62.07	56.53
A	51.54	47.06	43.02	39.38	36.09	33.12	32.76	27.98	25.77	23.75
F	21.94	20.26	18.75	17.36	16.10	14.94	13.87	12.89	12.01	11.19
G	10.43	9.75	9.12	8.53	7.96	7.47	7.01	6.57	6.19	5.82
K	5.48	5.18	4.85	4.62	4.31	4.12	3.91	3.70	3.47	3.31
M	3.14	2.96	2.86	2.67	2.56	2.45	2.34	2.22	2.09	1.96

Это осложняет их использование без учёта расширения коридора. Некоторые системы просто не имеют полезных пиратских точек. Из-за сложной природы переходных точек они не охватываются правилами. Однако гейм-мастера могут пожелать в некоторых приключениях использовать пиратские точки; в этих случаях гейм-мастер устанавливает расстояние перемещения и его время.

Сол - звезда класса G2. Чтобы определить расстояние от звезды, найдите по таблице пересечение ряда "G" с колонкой "2". Из-за того, что данные приводятся в миллиардах километров, расстояние от звезды до минимально возможной стандартной прыжковой точки равно 1.52 млрд. км. Стандартное перемещение с ускорением в 1G потребует 9.12 дней.

Навигационные Вычисления

До входа JumpShip'a в гиперпространство команда должна вычислить соответствующий путь между текущей позицией и желаемой. Навигатор корабля делает Проверку Навыка Навигация/Скачковый Двигатель против TN 12, применяя соответствующие модификаторы из таблицы Hyperspace Navigation.

Все способные к прыжку корабли оборудованы навигационным компьютером; модификатор предоставлен для случаев, когда навигационный компьютер недоступен или не работает.

Время этих вычислений зависит по отдельности от сложности вычислений и доступности навигационного компьютера. Минимальное время этих вычислений - 10 минут с компьютером и 1 ч без него.

Если бросок успешен, точка вычислена. Если провален, за отведённое время точка не была вычислена.

ТАБЛИЦА HYPERSPACE NAVIGATION

Ситуация	Модификатор
Вычисления происходили без навигационного компьютера*	+2
Конечная точка - надир или зенит	0
Конечная точка -нестандартная точка*	+4
Конечная точка - переходная точка (суммарно)**	+4
Начальная точка - это надир или зенит	0
Начальная точка - это нестандартная точка	+2
Начальная точка - это переходная точка (суммарно)	+2

* Если навигационный компьютер недоступен, нестандартные точки вычислить нельзя

** Переходные точки требуют детальных карт конечной системы

ТАБЛИЦА CALCULATION TIME

Цель - зенит или надир	
С компьютером	(2-6 - MoS) x 10 минут
Без компьютера	(2-6 - MoS) часов
Цель - нестандартная прыжковая точка	
С компьютером	(2-6 - MoS) x 30 минут
Без компьютера	невозможно

ТАБЛИЦА JUMP SAIL RECHARGING

Время в часах

Тип Звезды	Подтип Звезды									
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
M	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
K	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
G	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
F	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
A	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
B	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160

ТАБЛИЦА QUICK CHARGE

Затрачиваемое Время (в часах)	Модификатор
150+	2
125-150	3
100-124	4
75-99	6
25-74	7
22-24	8
20-21	10
19	12
18	14
17	16
16	18
15	N/A

ТАБЛИЦА QUICK-CHARGE FAILURE

Бросок Кубика (1D10)	Результат
2	40% заряда потеряно
3	60% заряда потеряно
4-5	80% заряда потеряно
6-7	100% заряда потеряно
8	100% заряда потеряно; уменьшите Целостность К-Ф-двигателя на 1
9	100% заряда потеряно; уменьшите Целостность К-Ф-двигателя на 2
10	100% заряда потеряно; уменьшите Целостность К-Ф-двигателя на 3
11	100% заряда потеряно; уменьшите Целостность К-Ф-двигателя на 4
12	100% заряда потеряно; уменьшите Целостность К-Ф-двигателя на 5
13+	100% заряда потеряно; К-Ф-двигатель уничтожен

Процесс Прыжка

После сделанных вычислений координаты программируются в К-Ф-двигатель, этот процесс занимает (2D10 - бонус Навыка Навигация/Скачковый Двигатель) минут. В этот момент пилот может решить сделать прыжок, а может и подождать. Время пребывания корабля в точке надира или зенита или в нестандартной точке, лежащей далее минимального безопасного расстояния до звезды, не ограничено. Однако вычисленные маршруты до и от переходных точек пригодны только 20 минут. По истечении этого времени орбитальное движение делает вычисления бесполезными и процесс нужно повторить снова.

Как только корабль решает прыгать, для запуска программы требуется 10 минут. В этот момент команду оповещают сигналы клаксонов предупреждения, оповещения звучат потом за 5 минут, за 1 минуту, за 30 секунд и за 10 секунд до прыжка.

Прыжок кажется мгновенным, но на самом деле занимает несколько минут. Время зависит от расстояния путешествия и размера JumpShip'а. Время выполнения прыжка равно [проходимые световые годы] х (максимальное число DropShip'ов, которые может нести JumpShip) секунд.

По "прибытии" в назначенную точку навигатор делает вторую Проверку Навыка Навигация/Скачковый Двигатель против времени TN 10. Примените как бонус к броску MoS из вычислений начальных координат. Дополнительно примените модификатор +2 к целевому числу за каждый пункт повреждения, нанесённого К-Ф-двигателю корабля. Успех показывает, что прыжок "чистый", а провал говорит о неправильных вычислениях или ошибочных данных, которые могут привести к повреждению или возможному уничтожению корабля.

Если бросок провален, примените (1D6 х 10 х MoF) боксов повреждения к брони каждой лицевой стороны JumpShip'а и ко всем несомым DropShip'ам. В добавок уменьшите Целостность К-Ф-двигателя на MoF. Если Целостность Двигателя уменьшается до 0 или меньше, К-Ф-двигатель, корабль и несомые DropShip'ы уничтожены.

Зарядка Двигателя

Обычно JumpShip заряжает свой К-Ф-двигатель энергией, собираемой массивным сборочным парусом, более известным как прыжковый парус. Парус очень хрупок, и нужно соблюдать большую осторожность при его развёртывании. Офицер, командующий операцией, должен сделать Проверку Навыка Карьера/Команда Корабля против TN 8. Успех говорит об успешности операции, а провал наносит равное MoF повреждение Целостности Паруса.

Разворачивание паруса обычно занимает 80 минут, а сворачивание занимает времени в 2 раза больше. Через каждые 10 минут (или их доли) вычтите это время из оставшегося и примените модификатор +1 к TN операции. И наоборот, через каждые 10 минут, добавленные к разворачиванию/сворачиванию паруса, TN уменьшается на 1 (минимум до 4). Например, операция свёртывания обычно занимает 160 минут. Команда решила уменьшить это время до 120 минут. Т.к. это на 40 минут меньше обычного времени, к TN сворачивания паруса применяется модификатор +4. Имей та же команда возможность увеличить время, необходимое для сворачивания паруса, до 200 минут, у них было бы уменьшено TN операции до 4.

Время, требуемое для зарядки двигателя Керни-Фушиды, определяется типом звезды текущей системы. Чтобы определить это время, сравните тип звезды с её подтипом. Это будет минимально необходимое время, и оно будет увеличиваться на 10% за каждый пункт повреждения Целостности Паруса, нанесённого прыжковому парусу.

С другой стороны, JumpShip'ы и WarShip'ы могут использовать свои электростанции для зарядки двигателя. Каждый день использования для зарядки электростанции требует полновесное Дневное Сжигание топлива - сверх любых других расходов, требуемых для маневрирования или стабилизации. Попытки зарядить К-Ф-двигатель быстрее могут повредить двигатель. Чтобы определить, было ли повреждение двигателя, главный инженер корабля должен сделать Бросок Техника/Скачковый Двигатель против TN, указанного в таблице Quick-Charge Failure (с.58) в конце отведённого времени.

Если бросок успешен двигатель полностью заряжен. Если бросок провален, бросьте 1D10, добавьте MoF как модификатор к броску и проконсультируйтесь с таблицей Quick-Charge Failure (с.58).

Сплав-литиевые Батареи

Военные и гражданские корабли переносят грузы в различного рода условиях. Количество груза, которое может быть перемещено в любой период, зависит от условий и методов движения.

В перемещении грузов помогают индустриальные экзоскелеты (IE), но многие команды движут груз вручную. Некоторые военные юниты для передвижения грузов используют БэтлМехов. Обращайтесь с бронепехотой как с IE. Маневрирование с грузом в условиях 0-гравитации - дело сложное, пока груз не имеет маневровых устройств. Сюда входят ранцы 0-гравитации, которые имеют импульсаторы размера небольшого кейса и действуют как космическая версия автокара. Многие космодромы оборудованы грузовыми платформами с кранами и страховочными перевязями, которые значительно ускоряют погрузку и разгрузку.

Чтобы определить количество груза, перемещаемого за 1минуту, отыщите наиболее близкое описание метода перемещения груза в таблице Cargo Transport. Если в этом процессе участвуют персонажи, они должны сделать Проверки Навыка Карьера/Команда Корабля для каждого грузового отсека. За каждое очко MoS или MoF они могут увеличить (или уменьшить, в случае проваленного броска) количество переносимого груза на 10%.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА КОРАБЛЕЙ

Покупка DropShip'a или JumpShip'a - основное действие. Даже самый распространённый аппарат стоит миллионы C-bills. А цена может значительно меняться в зависимости от доступности и переговорных способностей покупателя и продавца.

ТАБЛИЦА CARGO TRANSPORT

ИТОГ - В ТОННАХ ЗА МИНУТУ

Метод	Условия		
	0-гравтиция	Гравитация	Вакуум
С помощью IE	0.1	1	x 1.0
С помощью IE с ранцами 0-гравитации	0.5	N/A	x 1.0
С помощью человека	0.05	0.2	x 0.75
С помощью человека с ранцами 0-гравитации	0.5	N/A	x 0.75
Лёгкая Грузовая Платформа	N/A	1	x 1.0
Тяжёлая Грузовая Платформа	N/A	2	x 1.0
БэтлМех	Масса : 30	Масса : 20	x 1.0

ТАБЛИЦА VESSEL AVAILABILITY MODIFIERS

Мир - часть одного из основных государств В.С.	-1
Мир - часть одного из неосновных государств В.С.(вроде Свободной Республики Расалхаг)	0
Мир - в Марке Хаоса	+1
Мир - в Оккупационной Зоне Кланов	+2
Мир - часть одного из основных государств Периферии (вроде Тауруса, Канопуса или Окраинный Альянс)	+1
Мир - часть одного из неосновных государств Периферии	+2
В этом мире корабли выпускаются	-1
Мир оспаривается/в зоне войны	+2
Корабль - JumpShip	+5
Корабль - штурмовой DropShip	+4
Корабль - это DropShip для переброса Мехов или истребители	+3
Корабль - это DropShip для переброса солдат или транспорты	+2
Корабль - это DropShip для переброса груза	-2
Корабль - это линейный DropShip	+1
Корабль - это толчковый DropShip	+2
Корабль использует технологию Кланов	+2

ПОКУПКА АППАРАТА

Первый шаг в приобретении аппарата - это выбор требуемого класса и типа. Может оказаться, что легче найти гражданский аппарат, чем военный, а грузовые тягачи более распространены, чем атакующие аппараты. Чтобы определить, доступен ли требуемый аппарат, покупатель должен сделать Проверку Навыка Склочность, добавляя сверху модификаторы к базовому TN 15. Успех говорит о том, что в текущей планетарной системе один или больше кораблей доступно. Точное число доступных кораблей равно 1 + (MoS : 3) (округляя доли вниз). За 1 неделю может быть сделан только 1 такой бросок. Если бросок провален, время потрачено впустую.

Персонаж Энни находится в Альянсе Лиры. Она пытается приобрести для своего подразделения DropShip для переброса солдат.

Чистое TN для попыток равно 16 (Базовое 15, -1 за "Часть одного из основных государств В.С." и +2 за перенос солдат). Она выбросила 14, к этому числу она добавляет свой бонус Навыка Склочность +3, доводя результат до 17, с итоговым MoS 1. Оно получается так: 1 + (MoS : 3) = 1.3, округляя до 1.

Как только было проделано, игрок и гейм-мастер должны сделать Проверку Действия Противодействия с использованием Навыка Переговоры (принимая бонус Навыка +3 для гейм-мастера, если специфический Навык недоступен). Вычтите MoS игрока из MoS гейм-мастера и умножьте результат на 5. Увеличьте или уменьшите базовую стоимость на полученные проценты. Никакая цена не может упасть ниже 75% от базовой стоимости. Верхнего предела нет.

Учтите, что военные корабли, включая вооружённые истребители, имеют Рейтинг Законности E или даже F, и обычно доступны только на чёрном рынке (с.131, *MW3*), что значительно повышает их стоимость.

Энни сделала Бросок Переговоров, гейм-мастер тоже. Результат Проверки Действия Энни привёл к MoS +2, а MoS гейм-мастера +1. Вычитание MoS Энни из MoS гейм-мастера привело к -1. Базовая стоимость корабля уменьшается на 5%.

ПРОДАЖА АППАРАТА

При продаже корабля игрок сначала выбирает стартовую запрашиваемую цену. Шанс, что покупатель заинтересуется (в течение недели), определяется путём Проверки Действия 2D10 против TN 15. Модифицируйте TN на +1 за 5% сверх указанной в прайсе цены или на -1 за 10% ниже цены по прайсу. Указанная цена приводится в описании корабля, или определяется по формуле в *Стоимости*, с.51. число заинтересовавшегося покупателя равно MoS : 2, округляя вверх.

Потом игрок должен сделать Проверку Противодействия Навыка Переговоры против покупателя, как указывается в *Покупке Аппарата*, за исключением того, что MoS гейм-мастера вычитается из MoS игрока. Игрок может передумать продавать корабль, если цена падает слишком низко.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖИЗНЕННЫЕ ПУТИ

Следующая секция содержит несколько Жизненных путей, уникальных для аэрокосмического и космического персонала. Игроки и гейм-мастера могут использовать их в дополнение к путям в *MW3* (с.33). каждый из представленных здесь путей имеет некоторые базовые предпосылки, вроде необходимых Атрибутов и т.д.

Дополнительные Сферы Деятельности для этих путей представлены на с.62.

СОБЫТИЯ

Каждый из нижеследующих путей имеет уникальный список событий. Игроки и гейм-мастера при определении событий персонажа следуют стандартным правилам (с.24, *MW3*), за одним исключением: для случайного выбора события вместо броска 2D6 игроки бросают 2D10. Вдобавок каждое очко Предела, потраченное для влияния на бросок события по этим таблицам, может быть использовано для переброса или модификации результата на 1 или 2 пункта.

ПРЕДЫДУЩИЙ ПУТЬ

Следующие пути приводят список предыдущих путей, которые персонаж должен пройти до этого, чтобы смочь войти на эти пути (вам нужен лишь один из указанных предыдущих путей).

СЕМЬЯ КОСМОНАВТА (ДЕЙСТВИЕ 2)

Принадлежность Внутренней Сферы; Не может иметь Черту Синдром Дизориентации в Пространстве (TDS)

Множество действующих во Внутренней Сфере JumpShip'ов и DropShip'ов являются собственностью семей и управляются ими же. Дети получают беспрецедентный опыт жизни в космосе и их охотно принимают в члены команды космического аппарата.

Минимумы Атрибутов: RFL 4, DEX 4, INT 4
Пороговые Значения Атрибутов: RFL +1, DEX +1, BOD -1
Черты: Хорошая Оснащённость, Переносимость Ускорения, Естественная Способность/Операции при 0-гравитации
Навыки: Карьера/Командир Корабля +2, и выберите чего-нибудь два из следующих: Переговоры +1, Сенсорные Операции +1, Навигация/Космос +1, Оценка +1
Предыдущий путь: Синий Воротничок, Сирота из-за Войн с Кланами, Беженцы или Белый Воротничок
Следующий путь: Военная Академия (3, должен выбрать одну AIT из следующих: Пилот АКИ, Пилот DropShip'а, Командир Корабля или Морской Пехотинец), Вербовка на Военную Службу (3), Технический Колледж (3), Военно-космическая Академия (3, с.61), Бездельник (4), Путешественник (4)

События Семьи Космонавта

2 Несчастный случай на корабле дорого стоил вашему здоровью [Выберите чего-нибудь два: Дурная Привычка/Болеутоляющие, Боязнь Боя, Нетрудоспособен (2), Стеклянная Челюсть, Потеря Члена (2), Плохое Зрение]
3 Несчастный случай из-за системы жизнеобеспечения привёл к повреждению мозга [Амнезия, INT -1]
4 Ваша семья убита пиратами [Бедность, Враг (3), следующий путь не может быть Путешественник]
5 Постоянная вражда между вашей семьёй и семьёй другого корабля [Чувство Боя, Стеклянная Челюсть, BOD -1]
6 Вы участвоали в серьёзно неудавшемся прыжке [Синдром Дизориентации в Пространстве]
7 Богатсов семьи позволило вам удариться в авантюру - и вы проиграли [Бедность, следующий путь не может быть Путешественник]
8 Долги вынудили вашу семью присоединиться к преступной группировке [Контакт, Плохая Репутация, На Всю Жизнь]
9 Вас поразил неизвестный вирус. Лекарства от него нет! [Выберите что-нибудь одно: Непривлекательность, Аллергия, BOD -1]
10 Вы стали поклонником длительных путешествий и чадно читаете всё время напролёт [Интерес/Любой +1]
11 Вас забыли в иностранном порту [Мудрость Улиц +1]
12 Вы приобретаете экзотическое домашнее животное и упорно пытаетесь выдрессировать его [Ухаживание за Животными +2]
13 Ваши проделки принесли вам прозвище "корабельная обезьяна" [Акробатика +1, Операции при 0-гравитации]
14 В каждом порту у вас романтические интересы [Привлекательность, Обольстительность +2]
15 Вы пронюхали все входы и выходы в корабельных делах [Административность +1, Бюрократизм +2]

16 В челноке вы проводите времени больше, чем могут другие люди вашего возраста [Пилотирование/Аэро +3, Тактика/Аэро +1]
17 Пираты атакуют! Вы помогли в обороне [Стрельба/Лазер/Космос +1, Стрельба/Ракета/Космос +1, Стрельба/Баллистика/Космос +1]
18 Хоть вы и молоды, вы более опытны и внушаете больше доверия, чем большинство путешественников [Удвойте все очки Навыков, полученные на этом пути]
19 За большой риск и платят больше [Богатство (2), Хорошая Оснащённость (2)]
20 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

КОСМИЧЕСКАЯ АКАДЕМИЯ (ДЕЙСТВИЕ 2)

За годы после Вторжения Кланов космические силы приобрели новую значимость, в итоге во всей Внутренней Сфере стали появляться подготовительные лагеря. Учебный план большинства академий посвящён выпуску пилотов истребителей и небольшого количества пилотов DropShip'ов для включения их в команду и пилотов редких, но мощных WarShip'ов, разворачиваемых военными Домов.

Время: 1 год
Минимумы Атрибутов: INT 4, WIL 3, RFL 3
Пороговые Значения Атрибутов: INT +1, WIL +!, RFL +1
Черты: Академичность/Военная История +1, Компьютеры +2, Протокол/Принадлежность +2, Сенсорные Операции +2
Сферы: Начальная Подготовка [Военно-космическая]

Предыдущий путь: Наёмное Отродье (2), Военная Школа (2), Подготовительная Школа (2), Семья Космонавта (2, с.60)
Следующий путь: Подпуть Улучшенная Индивидуальная Подготовка (предписан, часть прохождения)

События Космической Академии
2 Ваше подготовительное отделение выбрано врагами для "показательного урока" [Боязнь Боя, Стеклянная Челюсть]
3 Несчастный случай на тренировке [Выберите чего-нибудь два: Плохой Слух, Плохое Зрение, Потеря Члена (2), -1 BOD, -1 RFL]
4 Космическое путешествие? Это не для вас [Синдром Дизориентации в Пространстве, Операции при 0-гравитации -2, дальнейшая военная карьера - любая - не должна быть ориентирована на космос]
5 Определённо, вы не вписываетесь в жизнь военного [-2 ко всем Навыкам Начальная Подготовка/Военно-космическая и в дальнейшем не можете выбрать никакой военный путь]
6 Вы усидчивый и нетерпеливый, но вам трудно что-либо вспомнить [Плохая Успеваемость]
7 Ваш вызывающий стиль приносит множество проблем [Понижение, Плохая Репутация, любые два Навыка +2]
8 Всё делаете хорошо, но ваши богатые друзья завидуют вашему успеху [Любой Навык +2, Враг (2)]
9 Неудача на тренировке ставит вас в сложную ситуацию [Выживаемость +2, Следопыт +2, Первая Помощь +1, Причуды/Агорафобия]
10 В подразделении вы заработали репутацию враля [Общительность, Быстрый Разговор +1, Плохая Репутация (2)]

11 Избран академией в атлетическую команду [Акробатика +1, Хорошая Репутация]
12 В подразделении вы заработали репутацию "усмирителя" [Склочность +2, Переговоры +2]
13 Среди кадетов своего подразделения вы выступаете как лидер [Лидерство +1, Тактика/Любая +1]
14 Параллельно вы тренируетесь как морской пехотинец [Военные Искусства/Воинственность +2, Пистолеты +1, Операции при 0-гравитации +2]
15 У вас впечатляющие успехи в учёбе, но мало друзей [Интроверт, Хорошая Успеваемость]
16 Вы привлекли внимание вышестоящих [Продвижение]
17 Полная событий подготовка позволила вам называться "командиром отряда" [Чувство Боя, выберите что-нибудь одно: Карьера/Пилот или Командир Корабля +2]
18 У вас появилось несколько друзей "высокого полёта" {Контакт (2), Обширные Связи (2)]
19 Вас выпустили с отличием [Продвижение (2), можете взять Подготовку Военно-космического Офицера, потом вернуться и продолжить Жизненный путь с этого места]
20 [Выберите одно событие или дважды сделайте бросок и сложите оба результата]

Предписанный Подпуть: Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT)

Время: 2 года

Черты: Продвижение

Навыки: Лидерство +1, Операции при 0-гравитации +1, добавьте +1 к любым трём Навыкам Начальной Подготовки и +1 к любому другому Навыку

Сферы: Выберите одну из следующих Сфер Деятельности, учтя приведённые ограничения:

Аэрокосмический Пилот-Специалист *(минимум DEX 4, RFL 4. Игроки могут выбрать из списка 8 Навыков, добавляя +5 очков к одному, +4 ко второму, +3 к следующим двум и +2 к оставшимся четырём)*
Аэрокосмический Пилот
Пилот Самолёта *(минимум DEX 4, RFL 3)*
Командир Корабля

События: Не делайте бросков событий для AIT

Следующий путь: Обязательный Тур (4), Военно-космическая Подготовка (3, часть этого прохождения)

Подпуть: Военно-космическая Подготовка

Только для выпускников AIT

Время: 3 года

Минимумы Атрибутов: INT 4, DEX 4

Навыки: Стратегия +1, Тактика/Космос +1, Лидерство +1

Сферы: Выберите одну из следующих Сфер Деятельности, учтя приведённые ограничения:

Пилот-Специалист DropShip'a *(минимум RFL 4. Игроки могут выбрать из списка 8 Навыков, добавляя +5 очков к одному, +4 ко второму, +3 к следующим двум и +2 к оставшимся четырём)*
Пилот DropShip'a
Пилот JumpShip'a *(Сфера Пилот DropShip'a, минимум INT 5, не может иметь Черту TDS)*
Пилот WarShip'a *(Сфера Пилот DropShip'a или Пилот JumpShip'a, минимум INT 6, не может иметь Черту TDS)*

События: Не делайте бросков событий для Военно-космической Подготовки

Следующий путь: Обязательный Тур (4)

Подпуть: Космический Офицер

Только по Броску События

Время: 1 год

Минимумы Атрибутов: INT 5, WIL 4

Черты: Полномочие

Сферы: Подготовка Военно-космического Офицера

События: Не делайте бросков событий для Подготовки Военно-космического Офицера

Следующий путь: Следуйте последнему пути; добавьте к выбору *Следующего пути* путь Обязательный Тур: "Социал-Генерал", если принадлежность персонажа - Альянс Лиры

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СФЕРЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Начальная Подготовка (Военно-космическая)
Карьера/Пилот или Командир Корабля
Первая Помощь
Навигация/Космос
Дробовики
Операции при 0-гравитации

Аэрокосмический Пилот-Специалист
Бомбометание
Стрельба/Баллистика/Аэро
Стрельба/ЛазерАэро
Стрельба/Ракета/Аэро
Навигация/Воздух
Навигация/Космос
Восприятие
Пилотирование/Аэро
Сенсорные Операции
Тактика/Воздух
Тактика/Воздушная Поддержка
Тактика/Космос

Пилот-Специалист DropShip'a
Карьера/Пилот
Средства Связи/Conv.
Компьютеры
Навигация/Воздух
Навигация/Космос
Восприятие
Пилотирование/Аэро
Пилотирование/Сфероидный
Сенсорные Операции
Стратегия
Тактика/Космос
Операции при 0-гравитации

Подготовка Космического Офицера
Административность
Карьера/Пилот или Командир Корабля
Лидерство
Тактика/Любая
Подготовленность
Операции при 0-гравитации

ТАБЛИЦА 6 - VEHICLES ASSIGNMENT
AEROSPACE FIGHTERS & MILITARY DROPSHIPS

ФЕДЕРАТИВНЫЕ СОЛНЦА

2D6	Лёгкие (20-45 т)	Средние (50-70 т)	Тяжёлые (75-100 т)	DropShip'ы (военные)
2	Centurion [30]	TR-10 Transit [50]	CHP-W7 Chippewa [90]	Vengeance[A]
3	SPR-8H Sparrowhawk [30]	F-90 Stingray [60]	Eagle [75]	Excalibur[S]
4	SPR-6D Sparrowhawk [30]	HCT-213 Hellcat [60]	CHP-W10 Chippewa [90]	Triumph[A]
5	SYD-Z2A Seydlitz [20]	CSR-V12 Corsair [50]	SL-15 Slayer [80]	Overlord[S]
6	SPR-8H Sparrowhawk [30]	F-90 Stingray [60]	STU-K15 Stuka [100]	Leopard CV[A]
7	SPR-H5 Sparrowhawk [30]	CSR-V12 Corsair [50]	STU-K5 Stuka [100]	Union[S]
8	SYD-Z3A Seydlitz [20]	CSR-V20 Corsair [50]	STU-D6 Stuka [100]	Leopard[A]
9	Sabre [25]	LCF-R15 Lucifer [65]	STU-K10 Stuka [100]	Seeker[S]
10	TR-7 Thrush [25]	Lightning [50]	STU-K10 Stuka [100]	Gazelle[A]
11	SL-21 Sholagar [35]	SL-17 Shilone [65]	Thunderbird [100]	Condor[A]
12	F-10 Cheetah [25]	LCF-R20 Lucifer [65]	TR-13 Transgressor [75]	Avenger[A]

АЛЬЯНС ЛИРЫ

2D6	Лёгкие (20-45 т)	Средние (50-70 т)	Тяжёлые (75-100 т)	DropShip'ы (военные)
2	SL-21 Sholagar [35]	F-90S Stingray [60]	Eagle [75]	Claymore[A]
3	SYD-Z1 Seydlitz [20]	SL-17 Shilone [65]	F-100 Riever [100]	Avenger[A]
4	SYD-Z3A Seydlitz [20]	HCT-213 Hellcat [60]	CHP-W5 Chippewa [90]	Excalibur[S]
5	Sabre [25]	LCF-R16 Lucifer [65]	STU-K10 Stuka [100]	Seeker[S]
6	SYD-Z3 Seydlitz [20]	LCF-R16 Lucifer [65]	CHP-W5 Chippewa [90]	Leopard CV[A]
7	SYD-Z2 Seydlitz [20]	LCF-R15 Lucifer [65]	CHP-W7 Chippewa [90]	Union[S]
8	Centurion [30]	CSR-V20 Corsair [50]	CHP-W7 Chippewa [90]	Leopard[A]
9	SYD-Z2A Seydlitz [20]	CSR-V12 Corsair [50]	STU-K5 Stuka [100]	Overlord[S]
10	SYD-Z4 Seydlitz [20]	LCF-R20 Lucifer [65]	SL-15 Slayer [80]	Triumph[A]
11	SPR-8H Sparrowhawk [30]	Lightning [50]	EST-R3 Eisensturm [95]	Hercules[S]
12	F-10 Cheetah [25]	F-90 Stingray [60]	Thunderbird [100]	Fortress[S]

СИНДИКАТ ДРАКОНОВ

2D6	Лёгкие (20-45 т)	Средние (50-70 т)	Тяжёлые (75-100 т)	DropShip'ы (военные)
2	S-7 Sai [40]	SL-17AC Shilone [65]	HMR-HD Hammerhead [75]	Nagumo[A]
3	RGU-133E Rogue [40]	IRN-SD1 Ironsides [65]	HMR-HD Hammerhead [75]	Achilles[A]
4	SYD-Z1 Seydlitz [20]	Lightning [50]	STU-K5 Stuka [100]	Intruder[S]
5	Sabre [25]	LCF-R16KR Lucifer II [65]	F-100 Riever [100]	Excalibur[S]
6	SL-21L Sholagar [35]	LCF-R16K Lucifer II [65]	Eagle [75]	Leopard CV[A]
7	SL-21L Sholagar [35]	SL-17 Shilone [65]	SL-15 Slayer [80]	Union[S]
8	Centurion [30]	SL-17R Shilone [65]	SL-15R Slayer [80]	Leopard[A]
9	SL-21 Sholagar [35]	Lightning [50]	SL-15 Slayer [80]	Overlord[S]
10	F-10 Cheetah [25]	CSR-V12 Corsair [50]	CHP-W5 Chippewa [90]	Triumph[A]
11	S-4 Sai [40]	SL-17AC Shilone [65]	Thunderbird [100]	Condor[A]
12	SPD-502 Spad [30]	HCT-213B Hellcat II [60]	AHB-443 Ahab [90]	Okinawa[S]

КОНФЕДЕРАЦИЯ КАПЕЛЛАНА

2D6	Лёгкие (20-45 т)	Средние (50-70 т)	Тяжёлые (75-100 т)	DropShip'ы (военные)
2	Sabre [25]	SL-17 Shilone [65]	Thunderbird [100]	Lung Wang[A]
3	F-11-RR Cheetah [25]	CSR-V12 Corsair [50]	F-700 Riever [100]	Avenger[A]
4	SPR-H5 Sparrowhawk [30]	Lightning [50]	TR-13A Transgressor [75]	Mule[S]
5	F-11-R Cheetah [25]	F-90 Stingray [60]	Eagle [75]	Overlord[S]
6	TR-7 Thrush [25]	TR-10 Transit [50]	TR-13 Transgressor [75]	Leopard CV[A]
7	TR-7 Thrush [25]	TR-10 Transit [50]	TR-13 Transgressor [75]	Union[S]
8	TR-7 Thrush [25]	TR-11 Transit [50]	TR-14 Transgressor [75]	Leopard[A]
9	F-10 Cheetah [25]	F-92 Stingray [60]	F-100 Riever [100]	Triumph[A]
10	SPR-H5 Sparrowhawk [30]	TR-11 Transit [50]	TR-14 Transgressor [75]	Excalibur[S]
11	Centurion [30]	HCT-213 Hellcat [60]	F-100A Riever [100]	Kuan Ti[A]
12	F-11-RR Cheetah [25]	F-94 Stingray [60]	F-100A Riever [100]	Lung Wang[A]

[A] Аэродинамический, [S] Сфероидный

ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ				
2D6	**Лёгкие (20-45 т)**	**Средние (50-70 т)**	**Тяжёлые (75-100 т)**	**DropShip'ы (военные)**
2	SYD-Z1 Seydlitz [20]	CSR-V12M Corsair [50]	Thunderbird [100]	Triumph[A]
3	Centurion [30]	HCT-213 Hellcat [60]	CHP-W5 Chippewa [90]	Intruder[S]
4	F-11-R Cheetah [25]	F-92 Stingray [60]	HMR-HD Hammerhead [75]	Hamilcar[A]
5	TR-7 Thrush [25]	F-92 Stingray [60]	F-100 Riever [100]	Fury[A]
6	F-12-S Cheetah [25]	F-90 Stingray [60]	Eagle [75]	Leopard[A]
7	F-11-RR Cheetah [25]	F-94 Stingray [60]	F-100 Riever [100]	Union[S]
8	F-14-S Cheetah [25]	F-94 Stingray [60]	F-700 Riever [100]	Leopard CV[A]
9	F-12-S Cheetah [25]	IRN-SD1 Ironsides [65]	F-100B Riever [100]	Condor[S]
10	F-10 Cheetah [25]	Lightning [50]	TR-14 Transgressor [75]	Gazelle[A]
11	F-10 Cheetah [25]	TR-11 Transit [50]	F-100A Riever [100]	Overlord[S]
12	Sabre [25]	TR-10 Transit [50]	F-100A Riever [100]	Hannibal[A]

КОМСТАР				
2D6	**Лёгкие (20-45 т)**	**Средние (50-70 т)**	**Тяжёлые (75-100 т)**	**DropShip'ы (военные)**
2	RGU-133F Rogue [40]	IRN-SD1 Ironsides [65]	RPR-100 Rapier [85]	Claymore[A]
3	ZRO-114 Zero [35]	HCT-213B Hellcat II [60]	HMR-HD Hammerhead [75]	Avenger[A]
4	Sabre [25]	HCT-213B Hellcat II [60]	RPR-100 Rapier [85]	Excalibur[S]
5	SPD-502 Spad [30]	IRN-SD1 Ironsides [65]	HMR-HD Hammerhead [75]	Seeker[S]
6	SW-606 Swift [25]	IRN-SD1 Ironsides [65]	AHB-443 Ahab [90]	Leopard CV[A]
7	TRN-3T Trident [20]	HCT-213B Hellcat II [60]	HMR-HD Hammerhead [75]	Union[S]
8	TRN-3T Trident [20]	GTHA-500 Gotha [60]	Eagle [75]	Leopard[A]
9	THK-63 Tomahawk [45]	GTHA-500 Gotha [60]	AHB-443 Ahab [90]	Overlord[S]
10	THK-63 Tomahawk [45]	HCT-213B Hellcat II [60]	Eagle [75]	Triumph[A]
11	RGU-133L Rogue [40]	Lightning [50]	RPR-100 Rapier [85]	Hercules[S]
12	RGU-133E Rogue [40]	Lightning [50]	AHB-443 Ahab [90]	Fortress[S]

СЛОВО БЛЭЙКА				
2D6	**Лёгкие (20-45 т)**	**Средние (50-70 т)**	**Тяжёлые (75-100 т)**	**DropShip'ы (военные)**
2	RGU-133F Rogue [40]	F-92 Stingray [60]	RPR-100 Rapier [85]	Nagumo[A]
3	ZRO-114 Zero [35]	F-92 Stingray [60]	F-700 Riever [100]	Achilles[A]
4	ZRO-114 Zero [35]	IRN-SD1 Ironsides [65]	RPR-100 Rapier [85]	Intruder[S]
5	SPD-502 Spad [30]	IRN-SD1 Ironsides [65]	HMR-HD Hammerhead [75]	Excalibur[S]
6	SW-606 Swift [25]	HCT-213B Hellcat II [60]	RPR-100 Rapier [85]	Leopard CV[A]
7	TRN-3T Trident [20]	HCT-213B Hellcat II [60]	HMR-HD Hammerhead [75]	Union[S]
8	THK-63 Tomahawk [45]	GTHA-500 Gotha [60]	AHB-443 Ahab [90]	Leopard[A]
9	F-12-S Cheetah [25]	F-94 Stingray [60]	AHB-443 Ahab [90]	Overlord[S]
10	RGU-133E Rogue [40]	GTHA-500 Gotha [60]	F-100B Riever [100]	Triumph[A]
11	RGU-133E Rogue [40]	Lightning [50]	F-700 Riever [100]	Condor[A]
12	THK-63 Tomahawk [45]	F-92 Stingray [60]	F-700 Riever [100]	Okinawa[S]

[A] Аэродинамический, [S] Сфероидный

ПЕРИФЕРИЯ				
2D6	**Лёгкие (20-45 т)**	**Средние (50-70 т)**	**Тяжёлые (75-100 т)**	**DropShip'ы (военные)**
2	Centurion [30]	HCT-213 Hellcat [60]	F-100 Riever [100]	Overlord[S]
3	SPR-H5 Sparrowhawk [30]	LCF-R15 Lucifier [65]	SL-15 Slayer [80]	Gazelle[A]
4	F-10 Cheetah [25]	TR-10 Transit [50]	F-100 Riever [100]	Triumph[A]
5	SYD-Z1 Seydlitz [20]	Lightning [50]	Thunderbird [100]	Leopard CV[A]
6	SYD-Z1 Seydlitz [20]	F-90 Stingray [60]	Thunderbird [100]	Union[S]
7	Sabre [25]	Lightning [50]	CHP-W5 Chippewa [90]	Leopard[A]
8	TR-7 Thrush [25]	SL-17 Shilone [65]	STU-K5 Stuka [100]	Gazelle[A]
9	Centurion [30]	TR-10 Transit [50]	Eagle [75]	Leopard[A]
10	SL-21 Sholagar [35]	CSR-V12 Corsair [50]	TR-13 Transgressor [75]	Union[S]
11	TR-7 Thrush [25]	CSR-V12 Corsair [50]	CHP-W5 Chippewa [90]	Triumph[A]
12	F-10 Cheetah [25]	F-90 Stingray [60]	TR-14 Transgressor [75]	Overlord[S]
КЛАНЫ, 1-й эшелон				
2D6	**Лёгкие (20-45 т)**	**Средние (50-70 т)**	**Тяжёлые (75-100 т)**	
2	Avar [35]	Jagatai [80]	Sabutai [75]	
3	Vandal [30]	Turk [50]	Jengiz [80]	
4	Batu [40]	Visigoth [60]	Scytha [90]	
5	Bashkir [20]	Turk [50]	Kirghiz [100]	
6	Sulla [45]	Visigoth [60]	Jengiz [80]	
7	Sulla [45]	Visigoth [60]	Scytha [90]	
8	Bashkir [20]	Visigoth [60]	Scytha [90]	
9	Batu [40]	Turk [50]	Kirghiz [100]	
10	Bashkir [20]	Visigoth [60]	Scytha [90]	
11	Vandal [30]	Turk [50]	Jengiz [80]	
12	Avar [35]	Jagatai [80]	Sabutai [75]	
КЛАНЫ, 2-й эшелон				
2D6	**Лёгкие (20-45 т)**	**Средние (50-70 т)**	**Тяжёлые (75-100 т)**	
2	S-4C Sai [40]	Turk [50]	Kirghiz [100]	
3	SW-606 Swift [25]	Jagatai [80]	Jengiz [80]	
4	Bashkir [20]	Jagatai [80]	Jengiz [80]	
5	RGU-133E Rogue [40]	HCT-213B Hellcat II [60]	AHB-443 Ahab [90]	
6	SPD-502 Spad [30]	HCT-213B Hellcat II [60]	HMR-HD Hammerhead [75]	
7	TRN-3T Trident [20]	IRN-SD1 Ironsides [65]	AHB-443 Ahab [90]	
8	Batu [40]	Visigoth [60]	RPR-100 Rapier [85]	
9	ZRO-114 Zero [35]	GHTA-500 Gotha [60]	RPR-100 Rapier [85]	
10	Sulla [45]	GHTA-500 Gotha [60]	Sabutai [75]	
11	Vandal [30]	Turk [50]	Sabutai [75]	
12	Avar [35]	Visigoth [60]	Scytha [90]	

[A] Аэродинамический, [S] Сфероидный

АЭРОКОСМИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

С открытием Серым Легионом Смерти модуля памяти технология Внутренней Сферы начала приближаться к технологическому уровню эпохи Звёздной Лиги. Вторжение Кланов побудило Наследные Государства проводить научно-исследовательские изыскания для создания военных машин, способных выдержать и, возможно, уничтожить эту угрозу. Эта секция описывает текущее положение дел в сфере улучшения космических достижений.

DROPSHIP'ы

Термин "DropShip" первоначально появился в 22-м веке для описания огромных, способных нести грузы челноков, транспортируемых относительно примитивными JumpShip'ами того времени. С развитием технологий JumpShip'ов и DropShip'ов природа обоих транспортных средств изменилась. К концу 25-го века термин "DropShip" стал официальным, он относился к межпланетным, не-FTL аппаратам, прикрепляемых к корпусу JumpShip'а, а не помещаемых внутрь грузовых отсеков. Эти DropShip'ы, значительно более универсальные и развитые корабли, чем огромные грузовые челноки, которые они заменили, "сбрасываются" с JumpShip'а, отделяясь от его стыковочных суфле по прибытии в место назначения. Термин "челнок" по-прежнему используется относительно малых аппаратов с грузовыми возможностями до 100 т, несомыми внутри DropShip'ов и JumpShip'ов.

Терранский реестр содержит записи о более чем 250 различных разработках DropShip'ов, многие из которых долгое время были устаревшими. Около 100 различных моделей по-прежнему используются во Внутренней Сфере, от малых атакующих аппаратов до огромных грузовых транспортов. 20 разработок остаются основными среди используемых кораблей, сгруппированные в следующие 6 классов: для переброса солдат, для переброса БэтлМехов, для переброса истребителей, штурмовые корабли, для переброса груза и пассажирские лайнеры.

Все DropShip'ы - или сфероидные, или аэродинамические разработки. Сфероидные, называемые так из-за своего ярко выраженного округлого корпуса, опираются на сплав-двигатели. Аэродинамические опираются на крылья и аэродинамический вид корпуса для атмосферного полёта.

Обычно меньше и более манёвренные, чем сфероидные, дизайн крылатых аэродинамических DropShip'ов наподобие самолётов делает их идеально подходящими для атмосферных операций. Однако требования аэродинамики ограничивают их размер и значительно увеличивают стоимость постройки этих обтекаемых, изящных аппаратов. Другой минус - это то, что большинство таких аэродинамических аппаратов должны приземляться подобно традиционным самолётам по длинной взлётно-посадочной полосе. Эта зависимость от предварительно подготовленной полосы делает аэродинамические DropShip'ы менее универсальными, чем сфероидные. Чтобы позволить аэродинамическим DropShip'ам действовать и в атмосфере, и в космосе, большинство аэродинамических DropShip'ов оборудуют двумя видами выхлопных дюз, один устанавливается к днищу аппарата, а другой крепится сзади. Хотя эта конфигурация занимает больше мести, чем обычный двигатель, это уменьшает проблему ориентации. Если аппарат находится в атмосфере и подвержен планетарной гравитации, он использует различные выхлопные дюзы для импульса, позволяя носу аппарата оставаться в направлении "вперёд", а его задней части смотреть в сторону "тыла". Аэродинамические DropShip'ы используют свои донные импульсаторы и переносящие двигатели в условиях космоса и переключаются на маневровые двигатели и задние импульсаторы в условиях атмосферных операций.

Имея простейший, по сравнению с аэродинамическими, дизайн корпуса, сфероидные DropShip'ы более просты и дешевле при постройке. Простота и крепкость сфероидного корпуса позволяет также сконструировать сфероидные DropShip'ы гораздо больших размеров. Крупнейший из ныне используемых сфероидный DropShip, *Behemoth*, весит 100,000 т, в то время как крупнейший аэродинамический весит 10,000 т. Сфероидные DropShip'ы имеют одну систему двигателей, которая используется и для космического перемещения, и для атмосферного маневрирования. Двигатели располагаются в днище корабля, что позволяет кораблю, наряду с формой корпуса, взлетать, парить и приземляться вертикально. Эта способность даёт сфероидным DropShip'ам фантастическую универсальность, но это также делает их и уязвимыми. Т.к. импульс двигателей поднимает их в атмосфере вертикально, регулирование требует наличия сложной системы управляющих импульсаторов, укрепляемых на корпусе корабля. Любое повреждение этих импульсаторов может сильно осложнить управляемость аппарата. Однако их способность приземляться на практически любом типе поверхности делает сфероидные DropShip'ы очень популярными среди военных. Наибольший транспорт для Мехов, DropShip класса *Overlord*, может перенести на поле боя батальон Мехов при почти любых условиях.

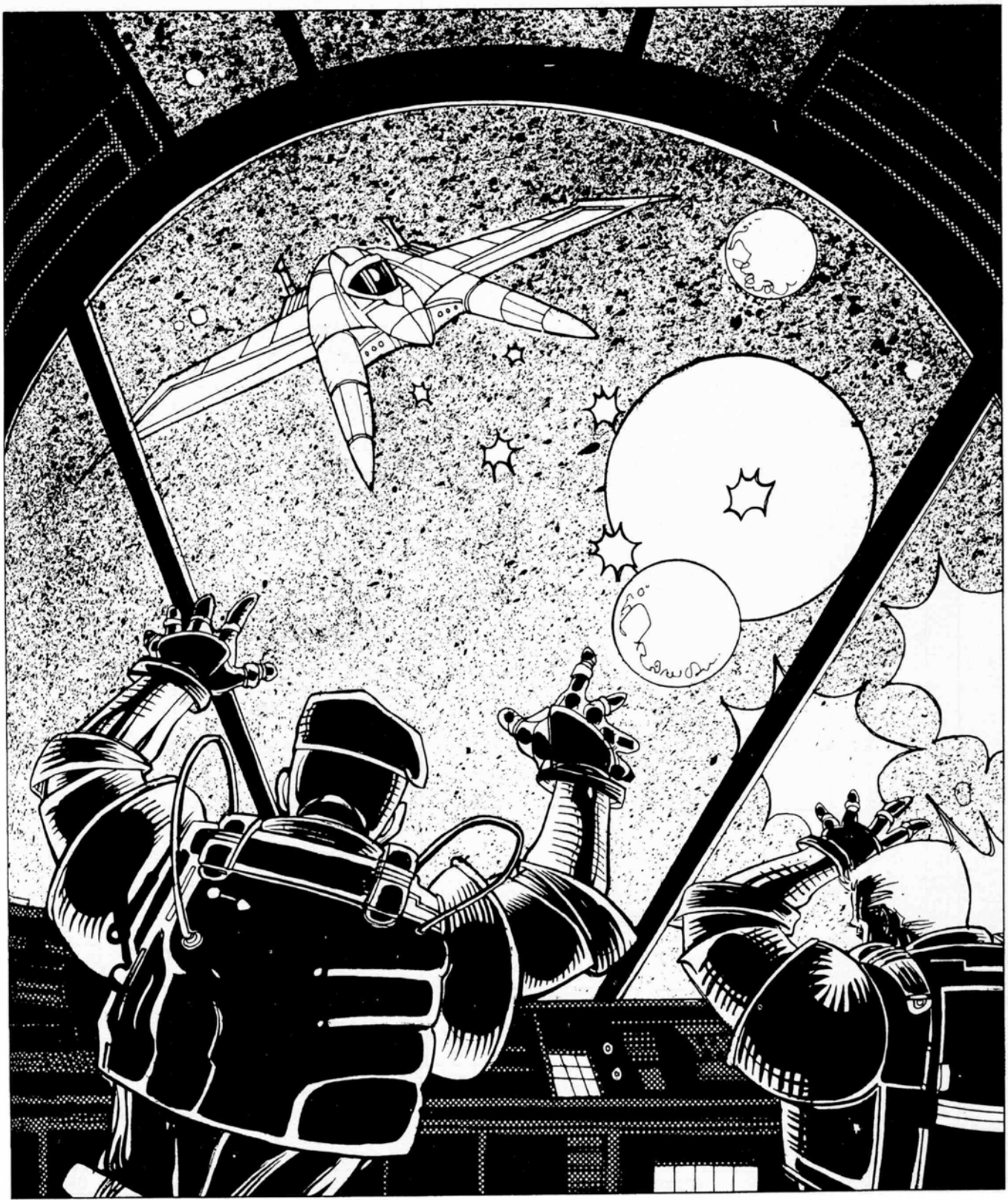
СИСТЕМЫ DROPSHIP'ов

Несмотря на отличия во внешнем дизайне, все DropShip'ы имеют несколько общих систем. Следующие страницы называют и описывают в деталях типы и функции этих общих систем.

Инженерные Системы

Инженерные системы критичны для всех DropShip'ов и обычно располагаются в инженерном модуле сфероидных DropShip'ов и на донной палубе аэродинамических. Сердце инженерной секции каждого корабля образуют 2 системы: модуль двигателя, который управляет работой двигателей корабля, и сплав-электростанция, которая обеспечивает энергией системы корабля. Подобно большему сплав-модулю в системе двигателей, электростанция имеет и физическую, и магнитную защиту, которая защищает команду. Сплав-электростанция перерабатывает свои собственные побочные продукты производства энергии и обычно требует немного дополнительного топлива. Однако при необходимости станция может быть запитана от жидкого двухатомного обычного кислорода, который хранится в баках, расположенных в инженерной секции. Эта способность адаптироваться в использовании топлива сохраняет высокую эффективность двигателя и энергосистемы. Вдобавок к модулю двигателя и энергосистемам, инженерная система имеет множество труб охлаждения, сплав-кабелей, топливных линий и плазменных патрубков.

Изобретение сплав-двигателя позволило кораблям развиться из малых аппаратов 20-го века до тысячетонных кораблей 21-го и последующих веков. Больше не было нужды использовать огромные баки, наполненные химреагентами, аппараты со сплав-двигателем могли двигаться с ускорением в течение нескольких дней, значительно сокращая время, необходимое для путешествия между мирами. Сплав-двигатель работает на плазме - побочном продукте сплав-реакции, - проходящей через защищённые выхлопные дюзы сзади или на днище аппарата.



На наилучших разработках DropShip'ов корпус аппарата также усеивают множество мелких выхлопных дюз. Пилот использует их для смены направления движения и высоты корабля, хотя многие аппараты используют сложный, но малоэффективные химические импульсаторы вместо хрупких и дорогих сплав-реактивных двигателей. Система магнитного сдерживания распределяет основной выход плазмы к двигателям и выходом её через выхлопные дюзы, позволяя пилотом регулировать корабль и защищая команду от опасной радиации.

В отличие от электростанций закрытых систем, , открытая сплав-система двигателей корабля требует постоянного обеспечения топливом. Модуль двигателя потребляет жидкое двухатомное кислородное (H^2) топливо из огромных баков внутри блока реакции, а двигатель управляет реакцией побочных продуктов для создания импульса. Все DropShip'ы используют минимум один из 2-х механизмов подачи топлива в сплав-двигатель.

Наиболее широко распространённая система, встречающаяся на всх DropShip'ах, - это система температурного распределения, которая требует лишь самого малого обслуживания. Небольшие насосы посылают кислород в нагретый бок реакции, где высокая температура приводит к его расширению. В результате увеличивающего давления топливо поступает в модуль двигателя (или в электростанцию, если требуется). Эта система обеспечивает постоянную поставку топлива, и идеально подходит для межпланетного полёта - но не подходит для быстро меняющихся запросов относительно топлива в условиях боя.

Вторая топливная система, которую зачастую можно найти на военных кораблях, использует высокоскоростные насосы для обеспечения систем двигателя постоянным давлением, необходимым для поддержания сплав-реакции. Эта система позволяет быстро менять импульс, что даёт военному аппарату необходимую в бою манёвренность. Однако сохранение постоянного давления в системе двигателя приводит к сильному расходу топлива, и пилоты DropShip'ов используют её тогда, когда это действительно необходимо. DropShip'ы могут переделать систему температурного распределения для межпланетных перелётов. АКИ, оборудованные исключительно системой скоростных насосов, не имеют резервов топлива для ускорения на длительные периоды.

Оружейные Системы

Большинство DropShip'ов, как военных, так и гражданских, имеют оружейные отсеки. Каждый отсек содержит радарную и лазерную системы нацеливания, систему охлаждения и боеприпасов, подаваемых к любым комбинациям автопушек, ракет и PPC. Компьютер управления стрельбой корабля определяет цель для каждого отсека, действуя согласно инструкциям от пилота корабля. Эта система, связанная с главным компьютером корабля и его главным радаром, позволяет DropShip'у поразить аппарат на расстоянии в сотни километров, движущегося с большой скоростью. Каждый отсек также имеет местную систему управления, позволяющую отдельным людям брать управление стрельбой на себя. т.к. человек-стрелок не может легко нацелиться на юнит, расположенный далее нескольких километров, или летящего со скоростью тысяч километров в час, большинство местных систем управления используются лишь тогда, когда возникает опасность отключения главного компьютера управления стрельбой.

Системы Управления

Каждый DropShip имеет комнату управления, известную как мостик. Мостик по размерам меняется от корабля к кораблю, от небольшого, функционального кокпита DropShip'ов классов *Leopard* и *Monarch*, до просторных палуб кораблей класса *Overlord* и *Mammoth*. Каждый мостик содержит места для пилота, навигатора, офицера связи и офицера по компьютерам/оружию. Большие аппараты могут иметь более одного места для каждого из них или же иметь дополнительные посты для специализированных членов команды. Например, некоторые корабли имеют отдельных офицеров по компьютерам и оружию, а другие имеют места на мостике для офицеров по грузу, по стыковке (следящих за кожухом К-Ф-двигателя и стыковочными суфле), безопасности и командира. Хотя главный компьютер на корабле обрабатывает множество главных задач, члены команды могут иметь соответствующие места для слежения за работой компьютера и для запасной обработки событий в случае сбоя систем. Путём использования запасных компьютеров каждое место может вручную при необходимости задействовать большинство систем корабля.

Обычно физически изолированный от остального корабля, мостик может быть изолирован также и от других мест путём закрывающихся люков, разработанных для предотвращения разгерметизации всего корабля в случае пробоины в корпусе. Системы жизнеобеспечения каждого отделения корабля управляются также с мостика. Офицеры мостика могут использовать оба этих механизма управления для увеличения преимущества, если на борт корабля проникли враги. Чтобы предотвратить доступ к этим системам корабля в случае проникновения на борт врагов, боевой DropShip, и даже некоторые гражданские корабли, размещают морских пехотинцев или любой другой соответствующе подготовленный персонал на ключевых постах во всём корабле: на мостике, на инженерной палубе и около любых других систем управления. Военный аппарат обычно также размещает караул в каждом тамбуре и в каждом грузовом отсеке.

Грузовые/Пассажирские Пространства

Все DropShip'ы несут или пассажиров, или груз. У DropShip'ов больше всего места отведено под грузовые места, занимая до 75% всего полезного пространства. DropShip'ы имеют множество типов грузовых отсеков. Отдельный DropShip может иметь любую комбинацию отсеков, приведённых ниже.

Стандартный грузовой отсек хранит громоздкие грузы, обычно запасы или оборудование. Каждый отсек содержит множество якорных креплений для безопасности груза, а также оборудование, необходимое для маневрирования груза и при гравитации, и при 0-гравитации. На большинстве гражданских аппаратов единственная дверь в грузовом отсеке предоставляет доступ наружу, а небольшие пассажирские сходни ведут из отсека внутрь корабля. На больших гражданских кораблях, как и на множестве военных, между грузовым отсеком и внешней дверью имеются тамбуры. Каждая дверь отсека имеет выдвигающийся трап для погрузки и выгрузки.

Отсеки для Мехов содержат множество кабин для транспортировки и ремонта БэтлМехов. Каждая кабина имеет миниатюрный портал подъёмного крана, который позволяет техникам работать с Мехом или в ходе перелёта, или на поверхности планеты. Каждая кабина также имеет ёмкости для топлива и кислорода, что позволяет персоналу держать БэтлМех в постоянной боевой готовности. Открытое пространство в каждом отсеке для Мехов содержит дополнительные мощности для ремонта, а также несколько якорных креплений, к которым присоединяются Мехи при их ремонте. Если корабль загружен полностью, дополнительные БэтлМехи можно вместо помещения их в кабины прикрепить к якорным креплениям. Вдобавок большинство отсеков для Мехов имеет достаточно обширный тамбур, позволяющий кораблю сбрасывать Мехов на космическое или атмосферное поле боя. Каждый отсек имеет также сбрасываемые коконы и места хранения запасных частей. Подобно грузовым отсекам, отсек для Мехов имеет выдвижной трап для погрузки и выгрузки. Если корабль находится на поверхности планеты, БэтлМехи входят на корабль и выходят с него по этим укреплённым трапам.

Многие DropShip'ы имеют отсеки для малых аппаратов. Обычно DropShip несёт 1 или 2 челнока, каждый из которых в ходе перелёта находится в кабине. В свою очередь каждая кабина может иметь свою собственную дверь и механизмы действия, а пилоты челноков при запуске и восстановлении полагаются на точность полёта.

Корабли, разработанные для несения нескольких истребителей или малых аппаратов, часто группируют кабины хранения/ремонта с одним или более отсеками запуска/восстановления. На этих кораблях каждая кабина запуска/восстановления имеет средства, подобные отсекам для Мехов.

Отсеки для истребителей имеют соответствующие мощности для запуска и восстановления, а их увеличенный размер делает для пилотов приземление более простым. Отсеки также имеют улавливающие сети, огромные петельные препятствия, разработанные для "ловки" сильно повреждённых или потерявших управление истребителей и предотвращения их от удара о заднюю стенку отсека. Переборки каждого из отсеков имеют толщину корпуса DropShip'ов, предоставляя дополнительную прочность при несчастных случаях. Доступ из отсека для аппаратов к остальной части корабля ограничен серией тамбуров.

Многие отсеки для истребителей не могут использоваться, пока DropShip находится в атмосфере или на земле. Подавляющее большинство отсеков для истребителей разработано так, что истребители "вываливаются" из корабля, движущегося с постоянной скоростью и направлением; посадка аппарата при любых других условиях - дело сложное, а восстановление невозможно. Кран должен загрузить и выгрузить на поверхность планеты с DropShip'а каждый малый аппарат, и каждый отсек имеет 1 кран для проведения таких операций. DropShip, летящий в атмосфере, истребители выпускать может, но это очень серьёзный риск; кроме того, DropShip не может восстанавливать истребители, пока находится в атмосфере.

Многие пилоты называют отсеки запуска/восстановления "лётными палубами" - термином, который восходит к первым авианосцам, использовавшимся в 20-м веке. Техники и инженеры, привязанные к каждому отсеку, часто называют себя палубной командой, а исполнительный офицер носит формальный титул палубного офицера.

JUMPSHIP'ы

JumpShip'ы составляют основу межзвёздного путешествия. Эти стройные, иглоподобные аппараты были первыми аппаратами, которые разработали в 22-м веке после переоткрытия работ Томаса Керни и Такайоши Фушиды, двух дальновидных учёных, чьи исследования открыли путь к путешествиям со скоростью быстрее скорости света. Долговечный, узкий двигатель системы Керни-Фушиды тянется через весь корабль от одного его конца до другого. Небольшой кокпит впереди корабля вмещает командный центр а стабилизирующий двигатель остаётся сзади. Двигатель Керни-Фушиды даёт аппарату способность "прыгать" между 2-мя точками в космосе на расстоянии до 30 световых лет, отсюда и название "JumpShip".

Эксперименты, проводившие в 21-м веке физики-исследователи Стэнфорда Керни и Фушида, показали что при выставлении гиперпространственного энергетического щита субатомные частицы могут перепрыгивать между двумя точками космоса. Результаты позволили предположить, что, усилив этот эффект, человечество может заполучить мгновенно переноситься через межзвёздное пространство на огромных объектах - кораблях - через эти самые точки. Однако теории физиков конфликтовали с известными законами физики Эйнштейна, и наука долгое время открещивалась от них. В начале 22-го века 2 независимых команды учёных доказали правоту Керни и Фушиды и открыли дорогу человечеству для путешествий к звёздам.

В первое 10-летие 22-го века правительство Терранского Альянса финансировало развитие того, что стало известно как гиперпространственный двигатель Керни-Фушиды, основные принципы которого остаются неизменными по сей день. Возбудитель поля в задней части двигателя вмещает генераторы гиперпространственного поля и всё сфокусировано вокруг титанового/германиевого модуля двигателя, чья сверхпроводящая способность и предоставляет полю энергию и размер. Получающееся усиленное поле охватывает JumpShip и все прикреплённые DropShip'ы. Будучи полностью развёрнутым, поле выталкивает аппарат из прыжковой точки, "дыру" в пространстве. Фактическое время, проведённое в гиперпространстве, зависит от преодолеваемой дистанции, но остаётся относительно небольшим. Аппарат после появления на другом конце гиперпространственного коридора достигает второй прыжковой точки, прибывая в место назначения. Плохая работа К-Ф-двигателя обычно приводит к прибытию аппарата в случайную точку, а не в нужную, но существуют документированные случаи о JumpShip'ах, оставшихся в ловушке гиперпространства. Судьба таких несчастных кораблей остаётся неизвестной.

Открытые дыры в пространстве поглощают огромное количество энергии, создавая радиационные поля и для путешествующих кораблей, и для пространства вокруг них. Такие радиационные поля могут образоваться после недавнего прибытия JumpShip'а или вскоре после его отбытия. Открытая трещина в пространстве в точке прибытия - обычно менее управляемый процесс, чем в точке отбытия. Необходимое уничтожение огромного количества атомных частиц создаёт импульс электромагнитной радиации, который можно определить в широком диапазоне. Используя эти энергетические следы, вражеские силы могут выследить JumpShip и подготовить засаду для его DropShip'ов или любых других подразделений, которые он несёт. Лишь негласный запрет в конце кровопролитной 2-й Наследной Войны на уничтожение практические незаменимых JumpShip'ов спас их от полного уничтожения, и они перестали быть военными целями.

JumpShip'ы делятся на 2 категории. Первая и самая многочисленная - это транспортные JumpShip'ы, вроде кораблей класса *Merchant* и *Invader*. Гражданские и военные организации используют транспортные JumpShip'ы для переброски DropShip'ов между звёздами. Вторая категория, боевые JumpShip'ы - также известные как WarShip'ы, - была практически сведена на нет в первых двух Наследных Войнах. И только недавнее открытие модуля памяти Серым Легионом Смерти позволило человечеству вновь обладать достаточными знаниями для постройки WarShip'ов, а под давлением Вторжения Кланов некоторые Наследные Государства ускорили разработку и выпуск WarShip'ов. Т.к. WarShip'ы содержат уникальные элементы, которые отличаются от стандартных в транспортных JumpShip'ах, это будет рассмотрено в отдельной секции.

СИСТЕМЫ JUMPSHIP'ов

Как и у DropShip'ов, все JumpShip'ы имеют следующие общие черты: инженерные системы, оружие, систему управления, гравитационные палубы и грузовые пространства. На следующих страницах описывается каждая из них.

Инженерные Системы

Сердце JumpShip'а - гиперпространственный двигатель Керни-Фушиды. Состоящий из титанового/германиевого сплава, помещённого в трубку с жидким гелием, модуль двигателя действует как огромный суперпроводящий конденсатор, хранящий огромное количество энергии, необходимой для гиперпространственного прыжка. Наибольший компонент аппарата, модуль двигателя также является и самым хрупким. JumpShip'ы используют один из 2-х видов модуля двигателя: стандартный вариант, распространённый среди транспортных JumpShip'ов, и компактные модули, используемые в некоторых WarShip'ах. Стандартные модули занимают до 95% массы JumpShip'а; компактный вариант занимает менее 50%, позволяя таким кораблям нести на борту больше и потяжелей оружия и больше брони. Но он стоит гораздо дороже, чем стандартный модуль. Во время Звёздной Лиги корабельные верфи могли собирать модули весом в 2,500 т, но потеря за века войны технологии и знаний значительно сократили уменьшили строительство кораблей в 31-м веке. До открытия Серым Легионом Смерти модуля памяти наименьший двигатель, построенный со времён падения Звёздной Лиги, весил 35,000 т. С помощью информации найденного модуля учёные смогли приблизиться к уменьшенному варианту размера двигателя.

Возбудитель поля - второй жизненный компонент гиперпространственного двигателя - расположен в задней части JumpShip'а. Это устройство генерирует гиперпространственное поле и фокусирует его через главный модуль двигателя, усиливая поле и распространяя его на JumpShip и прикреплённые к нему DropShip'ы. Генерация и расширение этого поля требует огромных энергетических затрат. Хотя каждый прыжок длится очень короткое время, он требует полностью заряженного модуля двигателя. Зарядка модуля обычно занимает от 6-и до 8-и дней.

Вдобавок к двигателю Керни-Фушиды, JumpShip несёт массивный сплав-двигатель. Хотя и значительно крупнее, чем подобные системы на DropShip'ах, этот стабилизирующий двигатель (stationkeeping drive) занимает малую часть массы JumpShip'а и поэтому проявляет себя лишь при 10-кратных ускорениях. Его размеры делают стабилизирующий двигатель наиболее подходящим для обслуживания в прыжковой точке или для проведения небольших манёвров около неё. Огромный топливный бак обеспечивает сплав-двигатель двухатомным кислородом (H^2) и позволяет JumpShip'у заправлять пристыкованные DropShip'ы.

Огромная сплав-электростанция обеспечивает ежедневное энергопотребление JumpShip'а, что позволяет функционировать системе жизнеобеспечения и компьютерам. При необходимости этот модуль также может в течение нескольких часов быстро зарядить К-Ф-двигатель. Однако т.к. укороченное время зарядки может привести к сбою при прыжке или повредить чувствительный К-Ф-двигатель, такая зарядка осуществляется лишь в крайних случаях.

Основное средство сбора энергии для модуля К-Ф-двигателя - это солнечный парус JumpShip'а. Также называемый прыжковым парусом, он представляет собой высокопрочное полимерное полотно, а механизм его тщательного сворачивания расположен в задней части корабля. Будучи в диаметре от 800 м до 1,500 м, прыжковый парус покрыт фотохимическим материалом, который впитывает почти все формы энергии и переводит эту энергию в полезную. Парус, собирающий энергию, не отмечается на радаре, да и визуально его трудно определить. Несмотря на его впечатляющий размер в диаметре, прыжковый парус имеет толщину всего несколько миллиметров, что делает его очень чувствительным. Чтобы уменьшить возможное повреждение, парус состоит из нескольких панелей, каждая из которых окружена более толстой рамкой. JumpShip с развёрнутым парусом маневрировать не может; если он пытается сделать это, любое ускорение, даже самое малое, может так повредить парус, что его нельзя будет восстановить.

Некоторые JumpShip'ы Внутренней Сферы, чаще всего в КомСтаре и гораздо реже у других, до сих пор остающиеся в хорошем состоянии и после сотен лет войны, несут сплав-литиевые батареи. Это позволяет кораблям сохранить двигателю дополнительный заряд. Это дополнительное зарядное устройство позволяет кораблю сделать 2 прыжка за короткий период времени, избегая повышенного риска повреждения К-Ф-двигателя при быстрой его зарядке от сплав-реактора. Однако слишком частая активация гиперпространственного двигателя может повредить или уничтожить жизненно необходимые компоненты. Обычная практика позволяет пилотам использовать сплав-литиевую зарядку для проведения гиперпространственного прыжка каждые 3-4 дня, в среднем улучшая свои показатели, если через 7 дней для зарядки использовать прыжковый парус. Как и с модулем К-Ф-двигателя, и прыжковый парус, и сплав-реактор могут использоваться для зарядки сплав-литиевой батареи, но одновременно может использоваться лишь одна из указанных систем. Например, если модуль двигателя заряжает прыжковый парус, сплав-литиевая батарея должна черпать энергию из сплав-реактора.

Оружейные Системы

Обладая несколькими большими лазерами или PPC, используемых для уничтожения метеоров, большинство транспортных JumpShip'ов больше не имеют никакого оружия. Антиметеорное оружие очень редко обладает достаточной мощью, чтобы повредить бронированный космический аппарат. В течение последних нескольких веков лишь корабля класса *Invader* несут лазеры и большие PPC, достаточные для того, чтобы действовать как наступательное оружие. Но с возрождением технологии и возможной сменой нейтралитета по отношению к JumpShip'ам как к военным целям, многие корабли сейчас тяжело вооружены - даже если лишь в целях защиты. Кланы оснащают все свои JumpShip'ы сдерживающим вооружением независимо от их роли.

Системы Управления

Мостик корабля и каюты для команд располагаются в бульбообразной носовой секции большинства JumpShip'ов. Мостик содержит системы управления кораблём, включая системы маневрирования, навигационные и управления гиперпространственным полётом. Мостик JumpShip'а примерно равен 2-м мостикам DropShip'а, с постами, занимающими всё доступное пространство. Для команды не совсем обычно сидеть "верхом" на потолке, хотя посты предназначены для положения при ускорении. В отличие от ощущений на мостике DropShip'а, атмосфера на мостике JumpShip'а относительно спокойная и комфортная. Команда DropShip'а, будь то военного или гражданского, должна находиться в постоянной тревоге из-за возможного вражеского нападения или из-за в управлении сложным полётом корабля. Команды транспортного же JumpShip'а сталкиваются лицом к лицу с лишь несколькими проблемами.

Мостики JumpShip'ов, вдобавок к посту навигатора, имеют множество постов, которые можно найти и на DropShip'е.

Если навигационный компьютер даст сбой, офицер по навигации знает достаточно, чтобы вручную запрограммировать К-Ф-двигатель. Из-за очень небольшого выбора среди JumpShip'ов Внутренней Сферы стандартная навигационная таблица может быть заменена голопроекциями. Обычно расположенные в центре мостика, эти голопроекции используются офицерами мостика для построения трёхмерных звёздных карт и для вычисления маршрутов. Гражданские JumpShip'ы Внутренней Сферыредко несут такие дорогостоящие системы, в вот у Кланов все до единого JumpShip'а используют эту технологию. Командиры Кланов такжеиспользуют голопроекции для отслеживания хода битвы на орбите и на земле.

Гравитационная Палуба

Многие большие JumpShip'ы (100,000+ т) имеют гравитационную палубу, которая предоставляет команде условия искусственного тяготения. Эти кольцеобразные секции продуцируют тяготение путём вращения вокруг оси корабля и т.о. действуют подобно гигантской центрифуге. Как только палуба начинает своё вращение, центробежные силы выталкивают объекты из центра палубы. Плоскость палубы становится "этажом" с ощущением нормального тяготения планеты. Т.к. для содержания жилых кают для целой команды нужно мало места, гравитационная палуба часто служит как зал.

Грузовая Секция

Хотя функция JumpShip'ов - это, чаще всего, перемещение DropShip'ов, они также могут и обычный груз. Средняя масса грузовой секции JumpShip'а меньше 10,000 т. обычно эта грузовая способность используется для хранения запасных частей. В случае исследовательских миссий эти запасные части могут оказаться необходимыми для успеха. Однако JumpShip'ы изначально были разработаны для транспортировки DropShip'ов, а не для переноса обычных грузов. Т.о., любой обычный груз, хранящийся в JumpShip'ах, должен быть перенесён в DropShip'ы для снятия его с JumpShip'а.

Многие JumpShip'ы имеют минимум 1 стыковочное суфле. Стыковочные суфле удерживают DropShip'ы в безопасности при переходе JumpShip'а через гиперпространство. Стыковочные суфле расположены на креплениях на протяжении всей поверхности двигателя Керни-Фушиды JumpShip'а. Центр суфле обычно комплектуется рядом трубопроводов, которые позволяют грузу, пассажирам и топливу двигаться между JumpShip'ом и DropShip'ами. Небольшая смотровая кабина для контролем стыковки расположена около каждого суфле и содержит клапаны управления и переключатели для подобных соединений.

WARSHIP'ы

Хотя основной дизайн WarShip'а повторяет JumpShip, WarShip'ы крупнее и имеют дополнительный маневровый двигатель, усиленную броню и мощные оружейные батареи. В целях размещения дополнительного оборудования эти боевые JumpShip'ы используют компактную, но более дорогую версию К-Ф-двигателя. Т.к. К-Ф-двигатель в WarShip'е должен перемещать больший объём, он и многие другие компоненты больше, чем их эквиваленты на борту "транспортного" JumpShip'а.

Подобно транспортному собрату, WarShip выстроен вокруг К-Ф-двигателя. Дизайн WarShip'а окружает уязвимый модуль двигателя с множеством палуб для персонала и оборудования, целиком защищённый массивными плитами брони. Эта громоздкость позволяет кораблю выдерживать достаточное большое количество повреждения. Огромные маневровые двигатели позволяют WarShip'у действовать подобно медленной версии DropShip'а, давая ему манёвренность выше, чем у обычного JumpShip'а. Способный ускоряться в 1-2 G, WarShip может путешествовать по солнечной системе подобно DropShip'у. Такой межпланетный полёт расходует огромное количество топлива; многие WarShip'ы тратят до 40 т топлива за Дневное Сжигание. Однако простое присутствие одного из таких "локомотивов" заставит многие войска дважды подумать о нападении на флоты JumpShip'ов или DropShip'ов.

Относительно меньшая масса компактного К-Ф-двигателя по отношению к целому кораблю оставляет на WarShip'ах достаточно много места для размещения там огромных орудий, весящих тысячи тонн. Дальнего радиуса действия и смертоносное, это мощное оружие может нанести необычно много повреждения вражескому кораблю. Однако его большой размер делает его сложным в быстром и точном нацеливании, и поэтому WarShip'ы предпочитают использовать своё оружие для сражения с большими, медленными целями вроде DropShip'ов или других WarShip'ов.

Способность WarShip'а ускоряться позволяет ему продуцировать искусственное тяготение на всём корабле, делая ненужными гравитационные палубы. Палубы WarShip'а устроены так, что нос корабля наверху, а секция двигателя внизу. Многие крупные WarShip'ы продолжают нести 2 или 3 гравитационные палубы, которые используются на орбите или при ожидании в прыжковой точке, когда корабль не ускоряется и, т.о., тяготения нет.

Подобно DropShip'ам, WarShip'ы делятся на категории, соответствующие их роли. Классификации, используемой в этом отчёте, больше 1000 лет, со времён ещё военно-морских операций. Термины остались и при необходимости были изменены для отражения реалий войны в космосе.

Корветы - наименьшие WarShip'ы. Легко бронированные и относительно быстрые, эти аппараты обычно весят менее 500,000 т. Разработанные для расширенных операций, они наиболее часто выступают в роли рейдеров или эскорта конвоев.

Следующий крупный класс кораблей - эскадренные миноносцы - занимают схожее со своими основоположниками положение, но более тяжело вооружены. Вдобавок к рейдам и эскортам, они часто охраняют орбитальные производства. Многие миноносцы весят от 500,000 до 700,000 т.

Фрегаты редко весят до 700,000 т, и служат и как корабль заставы, и в эскорте. Обычно оснащённый первосортными сенсорами, фрегаты часто находятся все флота и действуют как часовые, предоставляя дополнительную защиту в ядре флота. В отличие от кораблей меньших классов, фрегаты также могут действовать как транспорты, позволяя DropShip'ам пристыковываться к своим креплениям.

Крейсеры представляют класс самых разнообразных кораблей, а многие военно-космические флоты подразделяют их на дополнительные категории лёгких крейсеров, тяжёлых крейсеров и линейные крейсера. Крейсера служат как корабли эскорта, заставы или рейдеры, со скоростью, сравнимой с фрегатами или миноносцами, но с лучшей броневой защитой и огневой мощью. Многие крейсеры могут продолжительное время действовать вдали от пунктов обслуживания, что делает их идеальными кораблями-рейдерами. Тяжёлые крейсера несут больше вооружения, чем лёгкие, часто отставая от них в скорости. Кланы тяготеют к использованию тяжёлых крейсеров как командных кораблей. Линейные крейсеры ощетинены оружием и прекрасно бронированы, но их огромные двигатели предоставляют достаточно энергии для обеспечения большой скорости при их размерах. Эти быстрые бегемоты часто являются козырной картой флота. Многие крейсеры весят от 700,000 т до 1,2 млн. т, хотя исторические записи говорят о том, что Терранская Гегемония конструировала корабли до 1,5 млн. т.

Линейные корабли - это крупнейшие WarShip'ы, многомиллионнотонные левиафаны, которые впечатляюще бронированы и вооружены, были наиболее мистическими среди боевых JumpShip'ов. Корабль этого класса обычно служит как флагманский корабль флота, ведя за собой силы наступающих на противостоящих им, проламывая брешь в их обороне для задействования более мелких аппаратов. Вопреки сложившемуся мнению, размер боевых кораблей не приводит к ущемлению скорости. Многие могут держать темп наряду с фрегатами, а могут и опередить тяжёлые крейсера. WarShip класса *McKenna* весом в 2,000,000 т, используемый СОЗЛ во времена Звёздной Лиги, остаётся наибольшим космическим аппаратом даже по прошествии 400 лет. Однако сейчас пальма первенства принадлежит WarShip'у класса *Leviathan*, весящему 2,400,000 т, выпущенному в 3055 году Кланом Призрачного Медведя. Инженеры Внутренней Сферы говорят о том, что нынешние знания и технология позволяют строить корабли большего веса.

ИСТРЕБИТЕЛИ

АКИ составляют большую часть флотов Кланов и Внутренней Сферы. Веся менее 100 т, эти подвижные аппараты действуют с одинаковой лёгкостью и в космосе, и в атмосфере. Все они имеют упрощённый фюзеляж и используют подъёмные плоскости для действий в атмосфере. В отличие от строго атмосферных истребителей, эти транспорты, оснащённые сплав-двигателями, используют систему двигателя как у DropShip'ов. Группы небольших химических импульсаторов позволяют истребителю маневрировать в вакууме.

Большие двигатели истребителя дают ему значительное преимущество в скорости и манёвренности над DropShip'ами и JumpShip'ами - они движутся слишком быстро для большинства крупных кораблей, чтобы можно было прицелиться в них. Многие истребители могут вырабатывать импульс в 3-4 G, а некоторые - аж до 11 G. Однако система насосов, используемая большинством истребителей, не предоставляет достаточного количества топлива для высокого ускорения на длительные периоды. Малый размер АКИ также ограничивает количество оружия и брони, которые они могут нести. Все аэрокосмические разработки отражают компромисс между огневой мощью, защитой и скоростью.

Несмотря на множество ограничений, истребители относительно недороги при постройке и в обслуживании. При использовании крупных флотов они представляют собой смертельную угрозу огромным и обычно хорошо защищённым космическим кораблям.

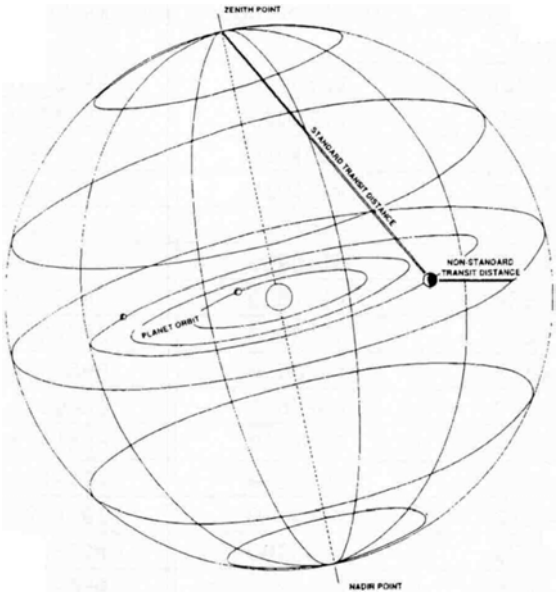
МЕХАНИКА НАПАДЕНИЯ

В 31-м веке природа межзвёздного транспорта создаёт специфический образец нападения на планету, что определяется JumpShip'ами и DropShip'ами.

JUMPSHIP'ы

JumpShip - это ключевой механизм при нападении на планету. Эти огромные межзвёздные транспортные корабли содержат гиперпространственный скачковый двигатель Керни-Фушиды (К-Ф-двигатель), который позволяет мгновенно перенестись на расстояние до 30 световых лет. К-Ф-двигатель дорогой, хрупкий и очень большой, занимая до 95% массы корабля. Для брони, оружия или груза он оставляет мало места, и, конечно, не может переместить корабль из точки прибытия к целевой планете. Эту работу за него выполняют несомые JumpShip'ом один или более DropShip'ов.

Во вселенной *BattleTech* JumpShip'ы не считаются военными целями. Со времён кровопролитной 2-й Наследной Войны лишь негласный запрет на атаки против JumpShip'ов позволил человечеству сохранить возможность путешествия через межзвёздное пространство. Конечно же, WarShip'ы являются исключением из этого правила.



Прыжковые Точки

Чтобы сделать гиперпространственный прыжок, К-Ф-двигатель создаёт энергетический пузырь вокруг корабля, который "пробивает дыру" в пространстве. Т.к. этот пузырь неправильно формируется около сильного гравитационного поля, JumpShip часто входит в планетарную систему через одну из двух ближайших гравитационно стабильных точек системы. Эти точки являются зенитом или надиром гравитационного коридора системы, лежащих на линии, проходящей через гравитационный центр системы, и которая перпендикулярна плоскости звёздной системы (см. диаграмму).

Пиратские Точки

Зенит и надир являются наиболее часто используемыми прыжковыми точками, особенно для гражданских переброс ок, но это не единственный выбор. В сфере вокруг звезды системы существуют и другие прыжковые точки, и в системе они также обладают достаточной гравитационной стабильностью (т.н. точки Лагранжа). В отличие от точек зенита и надира, эти нестандартные точки не имеют фиксированных мест расположения. Сложное гравитационное взаимодействие между звёздами системы, планетами и другими астрономическими телами означает, что нестандартные точки постоянно перемещаются, неравномерно во времени появляясь и исчезая. Эта их характеристика делает вычисления таких точек очень сложной задачей. Вдобавок корабли, использующие нестандартные точки, чем дольше остаются в них, тем больше рискуют попасть в непредсказуемую ситуацию, чем при использовании стандартных точек. По этой причине нестандартные точки обычно используются в исключительных случаях или командами JumpShip'ов, желающих незаметно прибыть в нужную звёздную систему - вроде пиратских кораблей, именно поэтому эти точки и называются пиратскими.

Направление

Появляющийся JumpShip создаёт мощный электромагнитный (ЭМ) импульс, обнаруживаемый на целевой планете спустя часы после прыжка. Хотя это делает возможным вражеским JumpShip'ам избежать определения с целевой планеты, это также означает и то, что полностью этого избежать очень трудно. Например, путём изучения образцов вражеских кораблей силы атакующих могут сделать что-нибудь неожиданное или задержать вражеский JumpShip и послать один из своих собственных в это же место. Однако прибывающий корабль будет должен послать соответствующие идентификационные коды, чтобы этот маскарад продолжался. Чёткие маршруты всё значительно осложняют и делают такие обманы очень редкой тактикой. На практике враг практически всегда определяет прибывающий JumpShip и всегда наготове для встреч с силами вторжения.

DROPSHIP'ы

DropShip'ы, которые несёт JumpShip, переносит войска и оборудование из прыжковых точек системы к целевой планете. DropShip'ы оборудованы межпланетными сплав-двигателями, которые и позволяют им преодолевать пространство. Большинство DropShip'ов - это транспортные корабли, чья масса отводится под двигатели и груз. Многие из них также оборудованы вооружением и бронированы для защиты пассажиров и самих себя, если это необходимо. Огромный военный DropShip зачастую несёт больше огневой мощи, чем рота БэтлМехов. Некоторые DropShip'ы, известные как штурмовые корабли, имеют лишь очень небольшие отсеки для транспортировки войск или груза или же вообще не имеют грузовых отсеков, но их вооружение предназначено для уничтожения вражеских DropShip'ов.

После того, как JumpShip прибывает в прыжковую точку, DropShip'ы, которые он несёт, отсоединяются от его стыковочных суфле и начинают длительное внутрисистемное путешествие. В зависимости от размера звезды и других факторов путешествие может занять часы, дни или даже недели в случае очень больших звёзд. Обычная система переброски занимает от 1 недели до 10 дней.

Боевые DropShip'ы

Иногда условия на поле боя складываются так, что вызванные войска приземляются к врагу ближе, чем это может сделать DropShip. В этих случаях командир может вызвать высадку в боевых условиях (combat drop), рискованную технику развёртывания, которая возможна из-за уникального устройства БэтлМехов и бронепехоты. При высадке в боевых условиях вместо приземления DropShip'ов на поверхность планеты войска сбрасываются с них на малой высоте и падают на поверхность. Эта тактика избегает необходимости рисковать DropShip'ами, приземляющихся на опасном ландшафте или среди вражеских сил, позволяя войскам напрямую быстро развернуться на таких площадях. Сброшенные войска безопасно приземляются, используя прыжковые двигатели или одноразовые прыжковые ранцы для замедления и управления своим спуском - хотя даже с этим оборудованием высадка в боевых условиях остаётся очень опасной. Даже хорошо подготовленные пилоты могут повредить свои Мехи, если они сделали неправильный расчёт для малой высоты или немного не сбалансировали приземление. По этим причинам высадка в боевых условиях используется только когда она абсолютно необходима.

Высадка в боевых условиях может быть сделана на очень большой высоте или с орбиты, если сбрасываемые войска помещены в аблативные коконы, которые сгорают при входе в плотные слои атмосферы.

РАСПИСАНИЕ СТАНДАРТНОЙ КАМПАНИИ

Следующее расписание представляет собой стандартное развёртывание ограниченных военных сил. Временные интервалы представляют собой дни до и после предполагаемого сброса на поверхность планеты.

Дни D - 14

Полковые штурмовые силы выходят из гиперпространства. Т.к. внутри гравитационного коридора звёздной системы использовать двигатель Керни-Фушиды опасно, DropShip'ы полка прибывают в точку более чем за 640 млн. км от целевой планеты. Даже при полной субсветовой скорости штурмовым силам понадобится около 2-х недель для достижения места назначения.

Дни D - 2

Полк прибывает на орбиту цели вторжения. АКИ взлетают с бортов этих DropShip'ов и начинают на орбите сражение с вражескими истребителями. Они должны уничтожить или вынудить врагов отступить до того, как их БэтлМехи могут начать приземление.

День D - 1

Как только аэрокосмические силы защитников были уничтожены, оставшиеся истребители сил вторжения могут провести атаку на наземные радарные станции и ракетные батареи около назначенной точки сброса БэтлМехов полка. Эти установки обычно представлены лишь на сильно укреплённых мирах, и большинство командиров вторжения предпочитают не рисковать своими истребителями в атмосферном бою.

День D (День Сброса)

DropShip'ы атакующих входят в атмосферу планеты и приземляются на поверхности. Командир вторжения обычно выбирают точку сброса в нескольких сотнях километров от вражеского гарнизона БэтлМехов, что позволяет ему организовать свои силы и починить любые небольшие повреждения, полученные в ходе приземления.

День D + 1

Полк БэтлМехов начинает наступление на вражеские позиции. Подразделения лёгких БэтлМехов часто отделяются для проведения быстрых набегов на склады поставки гарнизона планеты, на ремонтные базы и на базы оставшихся АКИ. Остальная часть полка наступает под прикрытием лёгких и средних БэтлМехов.

Дни D + 2 и Позже

Основные силы вторжения вступили в огневой контакт с защитниками планетарного гарнизона. Защищающиеся БэтлМехи, возможно, займут позиции вокруг источников воды вроде озёр, ручьёв и мелких рек. Сторона, которая контролирует воду, имеет очевидное тактическое преимущество, а большинство сражений происходит вокруг этих мест. Гарнизон должен удерживаться минимум 6 недель, до того как прибудет подкрепление. Если враги сильно превосходят числом, защитники могут разбиться на небольшие группы (обычно копья) и действовать как партизанские части, беспокоя захватчиков, но уклоняясь от генерального сражения.

ТАБЛИЦЫ BATTLE VALUE

Следующие таблицы включают в себя все опубликованные компанией FASA традиционные истребители, АКИ, малые аппараты, DropShip'ы, JumpShip'ы, WarShip'ы и космические станции.

Приведённый источник указывает, где можно найти полное описание и иллюстрации (если есть) указанного корабля.

Стоимость DropShip'ов, JumpShip'ов, WarShip'ов и космических станций приводится в миллионах C-bills.

Т.к. некоторые единицы в списке имеют очень высокое BV, стоит повторить, что неравное количество сторон имеет огромное значение для баланса битвы. Например, если BV обоих сторон одинаковое, но одна сторона численно превосходит другую, малочисленная сторона будет в уроне. Бой, сбалансированный с использованием системы BV и который происходит между WarShip'ом с одной стороны и множеством АКИ и DropShip'ов с другой, обычно приводит в игре в одни ворота против одинокого WarShip'а.

Источник	***Аббревиатура***
AeroTech 2	*AT2*
BattleTech Field Manual: Capellan Confederation	*CCAF*
BattleTech Field Manual: ComStar	*CS*
BattleTech Field Manual: Draconis Combine	*DCMS*
BattleTech Field Manual: Federated Suns	*AFFS*
BattleTech Field Manual: Free Worlds League	*FWLM*
BattleTech Field Manual: Lyran Alliance	*LAAF*
BattleTech Field Manual: Warden Clans	*Warden*
BattleTech Technical Readout: 2750 (вышла из печати)	*2750*
BattleTech Technical Readout: 3025	*3025*
BattleTech Technical Readout: 3026	*3026*
BattleTech Technical Readout: 3055	*3055*
BattleTech Technical Readout: 3057	*3057*
Explorer Corps	*Explorer*
McCarron's Armored Cavalry (вышла из печати)	*MAC*

ТАБЛИЦА CONVENTIONAL FIGHTER

Название	BV	Вес, т	Цена, C-bills	Технологическая База	Источник
Boeing Jump Bomber	100	20	159,060	IS/Level 1	MAC
Boomerang Spotter Plane	28	5	73,880	IS/Level 1	3025
Guardian Fighter	181	20	252,606	IS/Level 1	3026
Heavy Strike Fighter	498	45	1,649,891	IS/Level 2	AT2
Light Strike Fighter	137	5	230,965	IS/Level 1	AT2
'MechBuster	443	50	786,542	IS/Level 1	3026
Medium Strike Fighter	289	25	664,106	IS/Level 2	AT2
Planetlifter Air Transport	177	50	340,708	IS/Level 1	3026

ТАБЛИЦА AEROSPACE FIGHTER

Название	BV	Вес, т	Цена, C-bills	Технологическая База	Источник
Ahab AHB-X	1,285	90	5,788,255	IS/Level 1	2750
Ahab AHB-443	1,206	90	5,782,455	IS/Level 2	2750
Avar A	2,019	35	7,067,674	Clan/Level 2	3055
Avar B	1,822	35	6,239,299	Clan/Level 2	3055
Avar C	1,493	35	6,694,611	Clan/Level 2	3055
Avar PRIME	1,804	35	6,377,361	Clan/Level 2	3055
Bashkir A	882	20	3,493,715	Clan/Level 2	3055
Bashkir B	1,125	20	3,444,558	Clan/Level 2	3055
Bashkir C	1,476	20	3,580,340	Clan/Level 2	3055

ТАБЛИЦА AEROSPACE FIGHTER (продолжение)

Название	BV	Вес, т	Цена, C-bills	Технологическая База	Источник
Bashkir PRIME	1,191	20	3,594,433	Clan/Level 2	3055
Batu A	1,692	40	7,486,125	Clan/Level 2	3055
Batu B	2,233	40	6,952,125	Clan/Level 2	3055
Batu C	2,057	40	7,139,625	Clan/Level 2	3055
Batu PRIME	2,244	40	7,000,125	Clan/Level 2	3055
Centurion	722	30	1,808,433	IS/Level 1	AT2
Cheetach F-10	526	25	1,691,963	IS/Level 1	3025
Cheetach F-11-R	314	25	1,602,413	IS/Level 1	3025
Cheetach F-11-RR	534	25	3,099,563	IS/Level 2	3025
Cheetach F-12-S	389	25	1,699,613	IS/Level 1	3025
Cheetach F-14-S	451	25	3,130,838	IS/Level 2	3025
Chippewa CHP-W5	1,180	90	5,463,999	IS/Level 1	3025
Chippewa CHP-W7	1,514	90	13,184,071	IS/Level 2	3025
Chippewa CHP-W10	1,516	90	5,381,530	IS/Level 1	3025
Corsair CSR-V12	1,030	50	2,379,896	IS/Level 1	3025
Corsair CSR-V12M	1,071	50	2,296,771	IS/Level 1	3025
Corsair CSR-V20	1,010	50	2,357,396	IS/Level 1	3025
Eagle	1,336	75	4,123,109	IS/Level 1	AT2
Eisensturm EST-R3	2,567	95	17,639,710	IS/Level 2	AT2
Gotha GTHA-500	1,187	60	3,380,204	IS/Level 2	2750
Hammerhead HMR-HD	1,036	75	4,681,089	IS/Level 2	2750
Hellcat HCT-213	1,113	60	3,068,455	IS/Level 1	AT2
Hellcat II HCT-213B	1,086	50	2,993,486	IS/Level 2	2750
Ironsides IRN-SD1	1,192	65	3,992,810	IS/Level 2	2750
Jagatai A	2,425	70	13,426,734	Clan/Level 2	3055
Jagatai B	2,659	70	12,974,484	Clan/Level 2	3055
Jagatai C	2,164	70	13,826,672	Clan/Level 2	3055
Jagatai PRIME	2,571	70	13,357,547	Clan/Level 2	3055
Jengiz A	2,844	80	13,725,935	Clan/Level 2	3055
Jengiz B	2,984	80	14,772,435	Clan/Level 2	3055
Jengiz C	2,172	80	14,957,935	Clan/Level 2	3055
Jengiz PRIME	2,405	80	14,555,435	Clan/Level 2	3055
Kirghiz A	2,977	100	21,059,766	Clan/Level 2	3055
Kirghiz B	3,512	100	22,124,766	Clan/Level 2	3055
Kirghiz C	2,748	100	21,138,516	Clan/Level 2	3055
Kirghiz PRIME	3,211	100	21,292,266	Clan/Level 2	3055
Lightning	948	50	2,506,771	IS/Level 1	AT2
Lucifier II LCF-R16K	995	65	3,510,576	IS/Level 1	3025
Lucifier II LCF-R16KR	1,338	65	8,559,718	IS/Level 2	3025
Lucifier LCF-R15	1,108	65	3,235,186	IS/Level 1	3025
Lucifier LCF-R16	1,508	65	4,009,519	IS/Level 2	3025
Lucifier LCF-R20	1,477	65	2,944,183	IS/Level 1	3025
Rapier RPR-100	1,413	85	5,588,518	IS/Level 2	2750
Riever F-100	1,427	100	6,275,250	IS/Level 1	3025
Riever F-100A	1,405	100	6,315,750	IS/Level 1	3025
Riever F-100B	1,337	100	5,984,250	IS/Level 1	3025
Riever F-700	1,576	100	19,361,875	IS/Level 2	3025
Riever F-700A	1,816	100	16,491,750	IS/Level 2	3025

ТАБЛИЦА AEROSPACE FIGHTER (продолжение)					
Название	**BV**	**Вес, т**	**Цена, C-bills**	**Технологическая База**	**Источник**
Rogue RGU-133E	836	40	2,317,984	IS/Level 2	2750
Rogue RGU-133F	638	40	2,339,584	IS/Level 2	2750
Rogue RGU-133L	831	40	2,080,384	IS/Level 2	2750
Sabre	632	25	1,638,984	IS/Level 1	AT2
Sabutai A	2,100	75	15,582,333	Clan/Level 2	3055
Sabutai B	2,737	75	15,947,880	Clan/Level 2	3055
Sabutai C	2,996	75	14,770,536	Clan/Level 2	3055
Sabutai PRIME	2,858	75	14,712,958	Clan/Level 2	3055
Sai S-4	1,081	40	5,035,091	IS/Level 2	AT2
Sai S-4C	1,813	40	5,229,580	Clan/Level 2	AT2
Sai S-7	1,072	40	4,737,731	IS/Level 2	AT2
Scytha A	2,864	90	22,039,683	Clan/Level 2	3055
Scytha B	3,058	90	20,502,683	Clan/Level 2	3055
Scytha C	3,378	90	20,872,886	Clan/Level 2	3055
Scytha PRIME	2,883	90	21,518,136	Clan/Level 2	3055
Seydlitz SYD Z1	508	20	1,385,505	IS/Level 1	3025
Seydlitz SYD Z2	640	20	1,495,505	IS/Level 1	3025
Seydlitz SYD Z2A	878	20	2,415,133	IS/Level 2	3025
Seydlitz SYD Z3	552	20	1,408,880	IS/Level 1	3025
Seydlitz SYD Z3A	558	20	2,317,508	IS/Level 2	3025
Seydlitz SYD Z4	724	20	2,415,133	IS/Level 2	3025
Shilone SL-17	1,173	65	3,480,201	IS/Level 1	3025
Shilone SL-17AC	991	65	3,167,501	IS/Level 1	3025
Shilone SL-17R	1,340	65	3,586,201	IS/Level 2	3025
Sholagar SL-21	654	35	2,093,478	IS/Level 1	3025
Sholagar SL-21L	734	35	2,087,603	IS/Level 1	3025
Slayer SL-15	1,303	80	4,550,303	IS/Level 1	3025
Slayer SL-15A	1,267	80	4,770,103	IS/Level 1	3025
Slayer SL-15B	1,267	80	4,770,103	IS/Level 1	3025
Slayer SL-15C	1,267	80	4,770,103	IS/Level 1	3025
Slayer SL-15R	1,377	80	4,863,903	IS/Level 2	3025
Spad SPD-502	729	30	1,582,026	IS/Level 1	2750
Sparrowhawk SPR-6D	704	30	3,623,584	IS/Level 2	3025
Sparrowhawk SPR-8H	523	30	1,727,358	IS/Level 1	3025
Sparrowhawk SPR-H5	675	30	1,783,995	IS/Level 1	3025
Sparrowhawk SPR-H5K	558	30	1,743,745	IS/Level 1	3025
Stingray F-90	1,129	60	3,060,330	IS/Level 1	3025
Stingray F-90S	1,065	60	2,949,830	IS/Level 1	3025
Stingray F-92	1,459	60	3,554,330	IS/Level 2	3025
Stingray F-94	1,118	60	3,151,330	IS/Level 2	3025
Stuka STU-D6	1,862	100	16,100,625	IS/Level 2	3025
Stuka STU-K5	1,561	100	6,266,625	IS/Level 1	3025
Stuka STU-K10	1,595	100	6,284,625	IS/Level 1	3025
Stuka STU-K15	1,408	100	6,391,500	IS/Level 1	3025
Sulla A	1,941	45	8,712,927	Clan/Level 2	3055
Sulla B	1,907	45	8,760,779	Clan/Level 2	3055
Sulla C	2,271	45	8,592,341	Clan/Level 2	3055

ТАБЛИЦА AEROSPACE FIGHTER (продолжение)

Название	BV	Вес, т	Цена, C-bills	Технологическая База	Источник
Sulla PRIME	2,105	45	8,653,591	Clan/Level 2	3055
Swift SW-606	430	25	1,778,992	IS/Level 2	2750
Thrush TR-7	566	25	1,702,734	IS/Level 1	3025
Thunderbird	1,551	100	6,538,313	IS/Level 1	AT2
Tomahawk THK-53	1,191	45	3,430,880	IS/Level 2	2750
Tomahawk THK-63	1,094	45	2,658,211	IS/Level 2	2750
Transgressor AC TR-14	1,250	75	4,134,281	IS/Level 1	3025
Transgressor TR-13	1,333	75	4,120,531	IS/Level 1	3025
Transgressor TR-13A	1,714	75	4,670,531	IS/Level 2	3025
Transit TR-10	1,150	50	2,506,771	IS/Level 1	3025
Transit TR-11	978	50	2,306,771	IS/Level 1	3025
Trident TRN-3T	597	20	1,554,254	IS/Level 2	2750
Turk A	2,012	50	8,280,599	Clan/Level 2	3055
Turk B	1,775	50	8,280,599	Clan/Level 2	3055
Turk C	1,984	50	8,849,349	Clan/Level 2	3055
Turk PRIME	2,293	50	8,514,974	Clan/Level 2	3055
Vandal A	975	30	6,040,591	Clan/Level 2	3055
Vandal B	992	30	6,019,028	Clan/Level 2	3055
Vandal C	1,409	30	6,266,997	Clan/Level 2	3055
Vandal PRIME	651	30	6,242,128	Clan/Level 2	3055
Visigoth A	2,689	60	12,046,829	Clan/Level 2	3055
Visigoth B	2,346	60	10,925,579	Clan/Level 2	3055
Visigoth C	2,313	60	11,058,829	Clan/Level 2	3055
Visigoth PRIME	2,141	60	11,731,579	Clan/Level 2	3055
Zero ZRO-114	767	35	1,651,482	IS/Level 1	2750

ТАБЛИЦА SMALL CRAFT

Название	BV	Вес, т	Цена, C-bills	Технологическая База	Источник
"Battle Taxi" NL-42	957	200	5,683,500	IS/Level 2	3057
Bus S-7A	88	100	1,686,600	IS/Level 1	3057
Bus S-7AC	108	100	1,684,800	Clan/Level 2	3057
DropShuttle K-1	585	200	3,561,500	IS/Level 1	3057
DropShuttle K-1C	1,006	200	3,677,600	Clan/Level 2	3057
Landing Craft Mark VII	626	150	2,936,238	IS/Level 1	3057
Landing Craft Mark VII-C	1,079	150	3,174,850	Clan/Level 2	3057
Long-Range Shuttlecraft KR-61	362	100	1,909,500	IS/Level 1	3057
Long-Range Shuttlecraft KR-61C	442	100	1,907,100	Clan/Level 2	3057
Shuttle ST-46	171	100	1,713,000	IS/Level 1	3057
Shuttle ST-46C	211	100	1,710,600	Clan/Level 2	3057

ТАБЛИЦА DROPSHIP					
Название	**BV**	**Вес, т**	**Цена, в млн. C-bills**	**Технологическая База**	**Источник**
Achilles (устар.версия)	6,744	4,500	350	IS/Level 1	3057
Achilles (изм.версия)	9,267	4,500	425	IS/Level 2	3057
Avenger (устар.версия)	4,308	1,400	70	IS/Level 1	3057
Avenger (изм.версия)	6,533	1,400	120	IS/Level 2	3057
Behemoth	1,798	100,000	2,000	IS/Level 1	3057
Broadsword	5,595	1,850	272	Clan/Level 2	3057
Buccaneer	1,012	3,500	100	IS/Level 1	3057
Carrier	8,251	5,000	548	Clan/Level 2	3057
Claymore	3,951	1,400	130	IS/Level 2	3057
Condor (устар.версия)	2,505	4,500	300	IS/Level 1	3057
Condor (изм.версия)	2,552	4,500	325	IS/Level 2	3057
Confederate	2,960	1,860	148	IS/Level 2	3057
Excalibur (устар.версия)	3,094	16,000	750	IS/Level 1	3057
Excalibur (изм.версия)	3,313	16,000	792	IS/Level 2	3057
Fortress (устар.версия)	4,317	6,000	800	IS/Level 1	3057
Fortress (изм.версия)	5,804	6,000	920	IS/Level 2	3057
Fury (устар.версия)	2,155	1,850	30	IS/Level 1	3057
Fury (изм.версия)	2,330	1,850	33	IS/Level 2	3057
Gazelle (устар.версия)	2,327	1,903	40	IS/Level 1	3057
Gazelle (изм.версия)	2,285	2,400	45	IS/Level 2	3057
Hamilcar	3,724	3,757	190	IS/Level 2	3057
Hannibal	5,219	4,850	360	IS/Level 2	3057
Hercules	3,881	7,250	640	IS/Level 2	3057
Intruder (устар.версия)	5,125	3,000	200	IS/Level 1	3057
Intruder (изм.версия)	6,533	3,000	240	IS/Level 2	3057
Kuan Ti	3,986	2,200	280	IS/Level 2	3057
Leopard (устар.версия)	2,565	1,720	60	IS/Level 1	3057
Leopard (изм.версия)	3,211	1,800	75	IS/Level 2	3057
Leopard CV (устар.версия)	2,565	1,720	60	IS/Level 1	3057
Leopard CV (изм.версия)	3,211	1,800	85	IS/Level 2	3057
Lion	7,303	7,215	712	Clan/Level 2	3057
Lion (вариант Драгун)	7,303	7,215	544	Clan/Level 2	3057
Lung Wang	5,637	2,550	310	IS/Level 2	3057
Mammoth	1,390	52,000	1,200	IS/Level 1	3057
Miraborg	10,809	9,750	508	Clan/Level 2	3057
Model 97 "Octopus"	3,716	15,000	820	IS/Level 2	3057
Monarch	441	5,000	200	IS/Level 1	3057
Mule	1,658	11,200	300	IS/Level 1	3057
Nagumo	3,767	4,200	240	IS/Level 2	3057
Noruff	11,603	1,900	504	Clan/Level 2	3057
Okinawa	3,714	4,500	410	IS/Level 2	3057
Overlord (устар.версия)	4,164	9,700	430	IS/Level 1	3057
Overlord (изм.версия)	4,892	9,700	475	IS/Level 2	3057
Overlord-C	8,836	11,550	440	Clan/Level 2	3057
Rose	3,843	16,000	460	IS/Level 2	3057
Sassanid	7,733	3,000	312	Clan/Level 2	3057
Seeker (устар.версия)	2,417	3,700	100	IS/Level 1	3057
Seeker (изм.версия)	2,618	3,700	115	IS/Level 2	3057

ТАБЛИЦА DROPSHIP (продолжение)

Название	BV	Вес, т	Цена, в млн. C-bills	Технологическая База	Источник
Titan	6,808	12,000	555	Clan/Level 2	3057
Triumph (устар.версия)	2,732	5,600	450	IS/Level 1	3057
Triumph (изм.версия)	3,143	6,000	480	IS/Level 2	3057
Union (устар.версия)	3,250	3,500	160	IS/Level 1	3057
Union (изм.версия)	5,085	3,500	185	IS/Level 2	3057
Union-C	7,785	4,700	293	Clan/Level 2	3057
Vengeance (устар.версия)	4,095	10,000	350	IS/Level 1	3057
Vengeance (изм.версия)	4,449	11,000	390	IS/Level 2	3057

ТАБЛИЦА JUMPSHIP

Название	BV	Вес, т	Цена, в млн. C-bills	Технологическая База	Источник
Chimeisho	1,514	245,000	1,140	IS/Level 2	
Comitatus	6,705	250,000	315	Clan/Level 2	3057
Hunter	1,915	95,000	280	Clan/Level 2	3057
Hunter (версия с C-Л-батареей)	1,915	95,000	825	Clan/Level 2	
Invader (версия с большими лазерами)	669	152,000	500	IS/Level 1	3057
Invader (версия с PPC)	715	152,000	500	IS/Level 1	3057
Magellan	2,930	175,000	832	IS/Level 2	3057
Merchant	496	120,000	400	IS/Level 1	3057
Monolith	1,035	380,000	1,000	IS/Level 1	3057
Odyssey	4,469	345,000	1,771	Clan/Level 2	3057
Scout	560	90,000	300	IS/Level 1	3057
Star Lord	604	274,000	750	IS/Level 1	3057
Tramp	1,757	250,000	770	IS/Level 2	3057
Tramp (версия с C-Л-батареей)	1,757	250,000	1,449	Clan/Level 2	3057

ТАБЛИЦА WARSHIP

Название	BV	Вес, т	Цена, в млн. C-bills	Технологическая База	Источник
Aegis	163,469	745,000	15,020	Clan/Level 2	3057
Agamemnon	199,223	815,000	15,154	IS/Level 2	FWLM
Avalon	162,770	770,000	19,977	IS/Level 2	AFFC
Black Lion	244,744	802,000	15,168	Clan/Level 2	3057
Cameron	133,426	859,000	9,866	Clan/Level 2	3057
Carrack	33,634	300,000	3,256	Clan/Level 2	Explorer
Congress	98,106	760,000	9,661	Clan/Level 2	3057
Conqueror	154,898	780,000	12,627	Clan/Level 2	Warden
Dante	103,141	610,000	10,111	IS/Level 2	CS
Eagle	131,084	625,000	14,729	IS/Level 2	FWLM
Essex	61,908	612,000	4,684	Clan/Level 2	3057
Faslane	19,222	550,000	24,325	IS/Level 3	Explorer
Feng Huang	98,828	970,000	19,500	IS/Level 2	CCAF
Fox	35,737	235,000	16,430	IS/Level 2	3057
Fredasa	39,007	175,000	6,826	Clan/Level 2	3057
Impravido	52,285	485,000	9,599	IS/Level 2	3057
Inazuma	45,107	198,000	11,715	IS/Level 2	DCMS
Kirishima	92,373	790,000	12,858	IS/Level 2	3057

ТАБЛИЦА WARSHIP (продолжение)

Название	BV	Вес, т	Цена, в млн. C-bills	Технологическая База	Источник
Kyushu	67,538	625,000	14,871	IS/Level 2	3057
Leviathan	124,346	2,400,000	30,205	Clan/Level 2	Warden
Liberator	75,140	830,000	20,300	Clan/Level 2	3057
Lola III	58,482	678,000	4,726	Clan/Level 2	3057
McKenna	214,650	1,930,000	21,378	Clan/Level 2	3057
Mjolnir	176,566	1,250,000	8,424	IS/Level 3	LAAF
Nightlord	187,009	1,200,000	15,730	Clan/Level 2	3057
Potemkin	95,039	1,508,000	65,572	Clan/Level 2	3057
Sovetskii Soyuz	90,587	823,000	16,837	Clan/Level 2	3057
Suffren	44,811	540,000	14,578	IS/Level 2	3057
Tatsumaki	62,261	514,000	9,823	IS/Level 2	DCMS
Texas	132,561	1,560,000	20,287	Clan/Level 2	3057
Thera	224,380	960,000	15,830	IS/Level 2	FWLM
Vincent Mk 42	20,939	412,000	4,439	Clan/Level 2	3057
Volga	62,162	775,000	14,775	Clan/Level 2	3057
Whirlwind	66,863	520,000	4,971	Clan/Level 2	3057
York	61,442	595,000	9,822	Clan/Level 2	3057
Zechetinu	42,496	180,000	6,791	IS/Level 2	FWLM
Zechetinu II	47,479	180,000	6,791	IS/Level 2	FWLM

ТАБЛИЦА SRACE STATION

Название	BV	Вес, т	Цена, в млн. C-bills	Технологическая База	Источник
Класс Bastion (SDS)	9,608	150,000	3,184	IS/Level 1	3057
Battlesat (SDS)	1,088	1,375	13	IS/Level 3	3057
Класс Capitol (SDS)	10,468	30,000	313	IS/Level 2	3057
Большая Среда Обитания	1,342	500,000	1,450	IS/Level 2	3057
Большой Герметичный Док	931	42,000	17,525	IS/Level 2	3057
Большой Негерметичный Док	963	30,000	15,028	IS/Level 2	3057
Средняя/Большая Фабрика	930	17,000	47	IS/Level 2	3057
Olympus (станция зарядки)	11,192	1,000,000	13,005	IS/Level 2	3057
Малая Фабрика	1,051	2,500	35	IS/Level 2	3057
Малая Среда Обитания	1,418	120,000	391	IS/Level 2	3057
Малый Герметичный Док	516	2,500	507	IS/Level 2	3057
Малый Негерметичный Док	572	3,000	508	IS/Level 2	3057

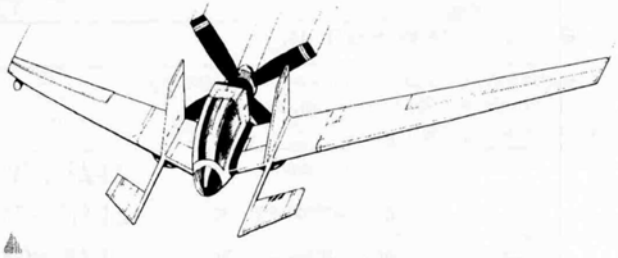
ИГРОВАЯ СТАТИСТИКА ИСТРЕБИТЕЛЕЙ

Следующая статистика содержит всю информацию, необходимую для использования существующих истребителей *BattleTech* в *AT2*. Броня, приводящаяся для каждого истребителя, представлена в виде X/Y/Z. Первое число - это носовая броня, второе представляет собой броню каждого из крыльев, а третье - это тыловая броня.

В большинстве случаев единственное значение показывает число охладителей для каждого истребителя. Истребители, оборудованные двойными охладителями, имеют 2 значения в строке Heat Sinks, представленными в виде X (Y). Первое значение - это фактическое число охладителей на истребителе, а второе - эффективное число охладителей.

Оружейная статистика представляет собой значения для отдельного оружия, даже когда в указанной арке присутствует более 1 вида такого оружия. Например, *Corsair* имеет на носу 2 малых лазера, но Heat 1, SRV 3 представляют собой значения для одного оружия. Для каждого оружия делайте отдельные броски попадания.

ТРАДИЦИОННЫЕ ИСТРЕБИТЕЛИ



BOOMERANG SPOTTER PLANE

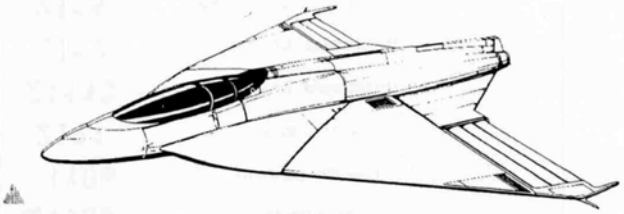
Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Turbine)
Safe Thrust: 9
Max Thrust: 14
Armor: 0/0/0
Mass: 5 tons
Fuel: 2 tons (320 points)
Heat Sinks: 0
SI: 9

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Recon Camera	Nose	—	—	—	—	—

LIGHT STRIKE FIGHTER

Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Fusion)
Safe Thrust: 10
Max Thrust: 15
Armor: 2/2/2
Mass: 10 tons
Fuel: 1 ton (160 points)
Heat Sinks: 0
SI: 10

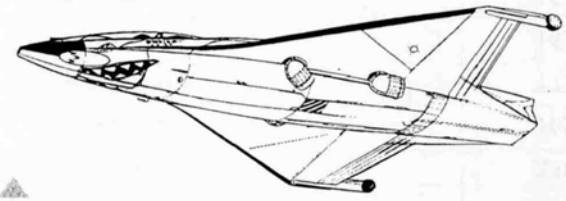
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
SRM 4	Nose	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						



BOEING JUMP BOMBER

Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Turbine)
Safe Thrust: 9
Max Thrust: 14
Armor: 9/3/3
Mass: 20 tons
Fuel: 2 tons (320 points)
Heat Sinks: 0
SI: 9

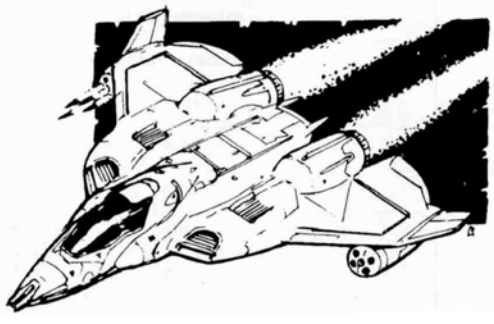
Weapons	*Loc*	*Heat*	*SRV*	*MRV*	*LRV*	*ERV*
–	—	—	—	—	—	—



GUARDIAN FIGHTER

Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Turbine)
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 7/3/4
Mass: 20 tons
Fuel: 2 tons (320 points)
Heat Sinks: 0
SI: 7

Weapons	*Loc*	*Heat*	*SRV*	*MRV*	*LRV*	*ERV*
SRM 6	*Nose*	*4*	*8*	—	—	—
Ammo (SRM) 15						

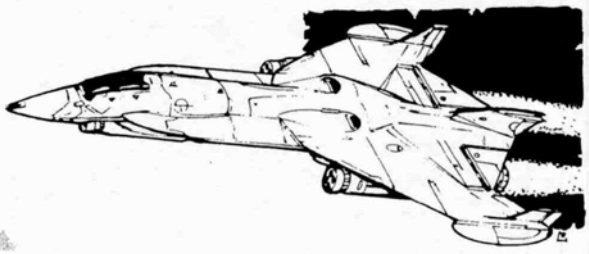


MEDIUM STRIKE FIGHTER

Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Fusion)
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 7/6/5
Mass: 25 tons
Fuel: 2 tons (320 points)
Heat Sinks: 0
SI: 7

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 5+Artemis	RW	2	4	4	4	—
LRM 5+Artemis	LW	2	4	4	4	—
Ammo (LRM) 24						

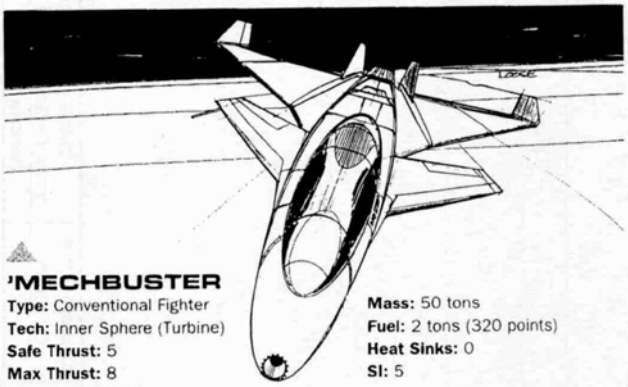
FIGHTER GAME STATISTICS



HEAVY STRIKE FIGHTER

Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Fusion)
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 12/10/8
Mass: 45 tons
Fuel: 2 tons (320 points)
Heat Sinks: 0
SI: 5

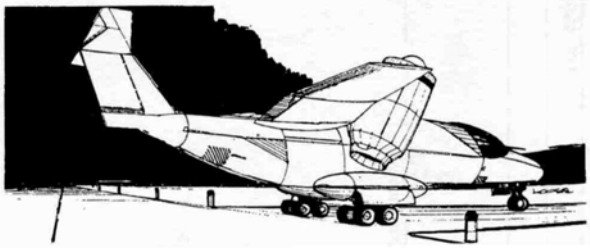
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Light Gauss	Nose	1	8	8	8	8
Ammo (Gauss) 16						
Streak SRM 4	RW	3	8	—	—	—
Streak SRM 4	LW	3	8	—	—	—
Ammo (Streak) 50						



'MECHBUSTER

Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Turbine)
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 20/10/12
Mass: 50 tons
Fuel: 2 tons (320 points)
Heat Sinks: 0
SI: 5

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 5						

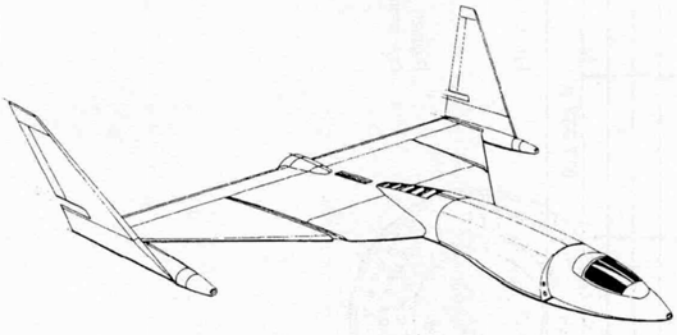


PLANETLIFTER AIR TRANSPORT

Type: Conventional Fighter
Tech: Inner Sphere (Turbine)
Safe Thrust: 4
Max Thrust: 6
Armor: 23/7/13
Mass: 50 tons
Fuel: 2 tons (320 points)
Heat Sinks: 0
SI: 5

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Cargo (20 Tons)						

ЛЁГКИЕ АКИ



BASHKIR

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 13
Max Thrust: 20
Armor: 29/17/17
Mass: 20 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 11 (22)
SI: 13

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
Streak SRM 2	Nose	2	4	4	—	—
Ammo (Streak) 50						
ER Medium Laser	RW	5	7	7	—	—
ER Medium Laser	LW	5	7	7	—	—

Alternate Configuration A

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
Med Pulse Laser	Nose	4	7	7	—	—

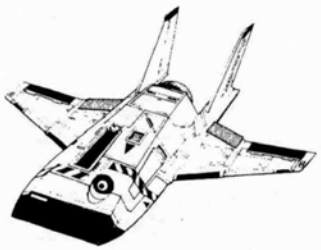
Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
LRM 5	RW	2	3	3	3	—
Ammo (LRM) 25						
LRM 5	LW	2	3	3	3	—
Ammo (LRM) 25						

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Large Laser	Nose	12	10	10	10	10
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS



SYD Z1 SEYDLITZ

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 11
Max Thrust: 17
Armor: 20/6/10
Mass: 20 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 10
SI: 11

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—

SYD Z2 SEYDLITZ

See SYD Z1 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
3 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—

SYD Z2A SEYDLITZ

See SYD Z1 for remaining specifications
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10 (20)
Armor: 30/12/20

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
3 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—

SYD Z3 SEYDLITZ

See SYD Z1 for remaining specifications
Armor: 35/15/25

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—

SYD Z3A SEYDLITZ

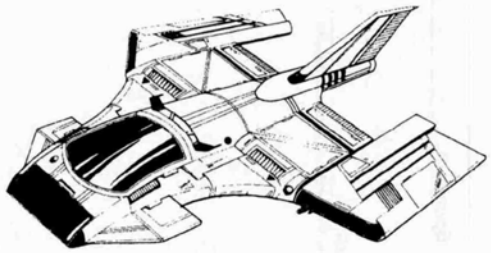
See SYD Z1 for remaining specifications
Armor: 33/17/25
Fuel: 5 tons (400 points)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Med Pulse Lasers	Nose	4	6	—	—	—

SYD Z4 SEYDLITZ

See SYD Z2A for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Large Laser	Nose	12	8	8	8	—



F-10 CHEETAH

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 12
Max Thrust: 18
Armor: 23/11/13
Mass: 25 tons
Fuel: 4 tons (320 points)
Heat Sinks: 10
SI: 12

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—

F-11-R CHEETAH

See F-10 for remaining specifications
Fuel: 6 tons (480 points)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—

F-11-RR CHEETAH

See F-10 for remaining specifications
Fuel: 10 tons (800 points)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—

F-12-S CHEETAH

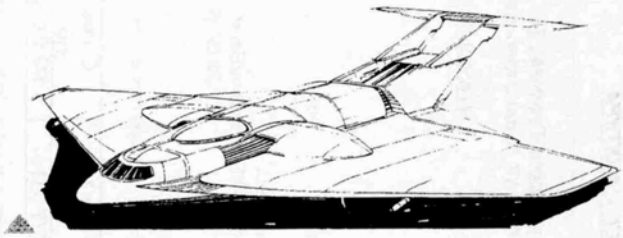
See F-10 for remaining specifications
Fuel: 3 tons (240 points)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—
SRM 4	Nose	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						

F-14-S CHEETAH

See F-10 for remaining specifications
Armor: 36/19/26

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Streak SRM 2	Nose	2	4	—	—	—
Ammo (Streak) 50						

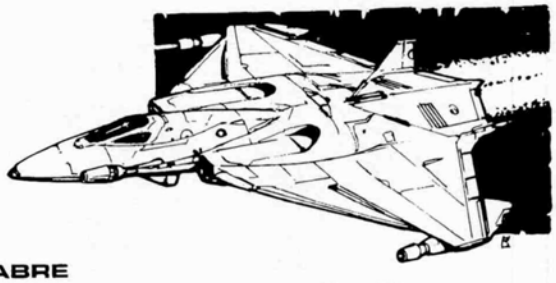


TRN-3T TRIDENT

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust:12
Max Thrust: 18
Armor: 21/11/6
Mass: 20 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 10
SI: 12

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Small Laser	Aft	1	3	—	—	—

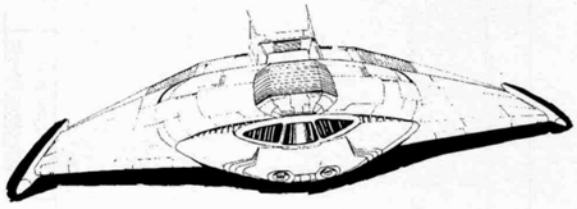
FIGHTER GAME STATISTICS



SABRE

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 11
Max Thrust: 17
Armor: 30/15/15
Mass: 25 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 11

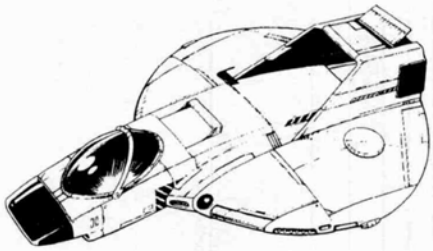
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—



SW-606 SWIFT

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 13
Max Thrust: 21
Armor: 22/10/6
Mass: 25 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 10
SI: 13

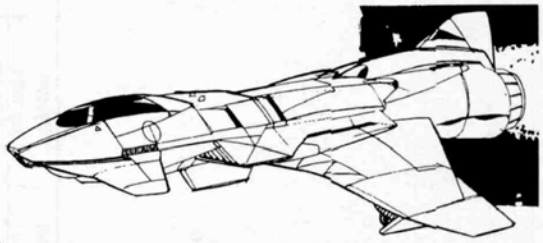
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—



TR-7 THRUSH

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 12
Max Thrust: 18
Armor: 17/6/8
Mass: 25 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 12

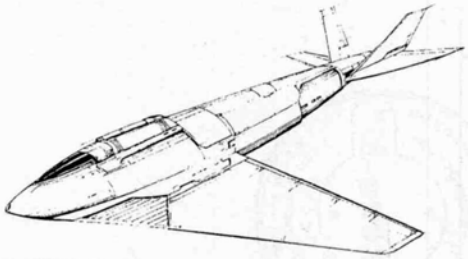
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—



CENTURION

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 10
Max Thrust: 15
Armor: 50/27/28
Mass: 30 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 10

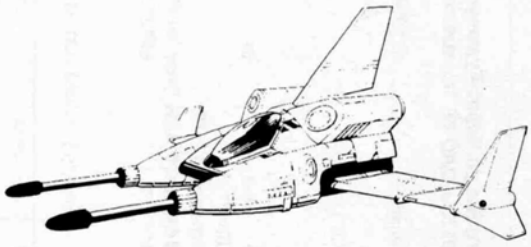
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—



SPD-502 SPAD

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 57/25/32
Mass: 30 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 7

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
PPC	Nose	10	10	10	—	—
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—



SPR-H5 SPARROWHAWK

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 10
Max Thrust: 15
Armor: 50/24/34
Mass: 30 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 10

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
Small Laser	RW	1	3	—	—	—
Small Laser	LW	1	3	—	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS

SPR-H5K SPARROWHAWK

See SPR-H5 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Small Lasers	Nose	1	3	—	—	—
2 Small Lasers	RW	1	3	—	—	—
2 Small Lasers	LW	1	3	—	—	—

SPR-6D SPARROWHAWK

See SPR-H5 for remaining statistics.

Armor: 61/27/39

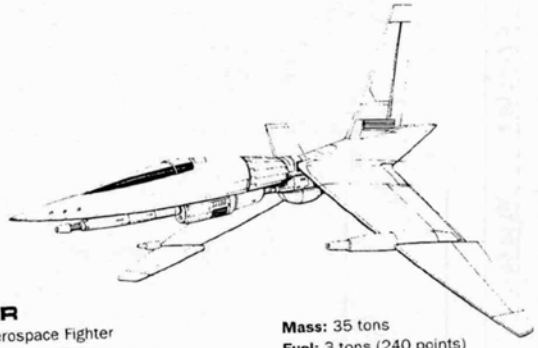
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Med Pulse Lasers	Nose	4	6	—	—	—
Small Pulse Laser	RW	2	3	—	—	—
Small Pulse Laser	LW	2	3	—	—	—

SPR-8H SPARROWHAWK

See SPR-H5 for remaining specifications

Armor: 57/24/35

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
SRM 2	Nose	2	2	—	—	—
Ammo (SRM) 50						
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—



AVAR

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 10
Max Thrust: 15
Armor: 54/32/28

Mass: 35 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 10 (20)
SI: 10

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Streak SRM 6	Nose	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 15						
Med Pulse Laser	Nose	4	7	7	—	—
ER Large Laser	Nose	12	10	10	10	10
Med Pulse Laser	RW	4	7	7	—	—
Med Pulse Laser	LW	4	7	7	—	—

Alternate Configuration A

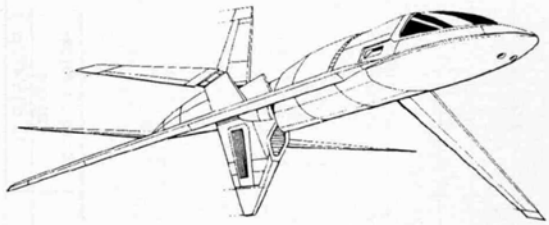
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 20+Artemis	Nose	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 12						
2 ER Medium Lasers	RW	5	7	7	—	—
2 ER Medium Lasers	LW	5	7	7	—	—
Med Pulse Laser	Aft	4	7	7	—	—

Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Lg Pulse Lasers	Nose	10	10	10	10	—
ER Medium Laser	RW	5	7	7	—	—
ER Medium Laser	LW	5	7	7	—	—

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Narc Missile Beacon	Nose	0	—	—	—	—
Ammo (Narc) 6						
ER Medium Laser	Nose	5	7	7	—	—
2 SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
ER Med Laser	RW	5	7	7	—	—
2 SRM 6	LW	4	8	—	—	—
ER Med Laser	LW	5	7	7	—	—



VANDAL

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 14
Max Thrust: 21
Armor: 41/20/17

Mass: 30 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 10 (20)
SI: 14

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER Small Lasers	Nose	2	5	—	—	—
Active Probe	Nose	—	—	—	—	—
+ 1 ton fuel (80 points)						

Alternate Configuration A

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Med Pulse Laser	Nose	4	7	7	—	—
ER Small Laser	RW	2	5	—	—	—
ER Small Laser	LW	2	5	—	—	—

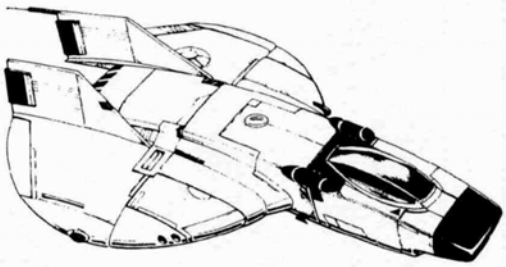
Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER Small Lasers	Nose	2	5	—	—	—
2 ER Small Lasers	RW	2	5	—	—	—
2 ER Small Lasers	LW	2	5	—	—	—

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
3 ER Med Lasers	Nose	5	7	7	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS



SL-21 SHOLAGAR

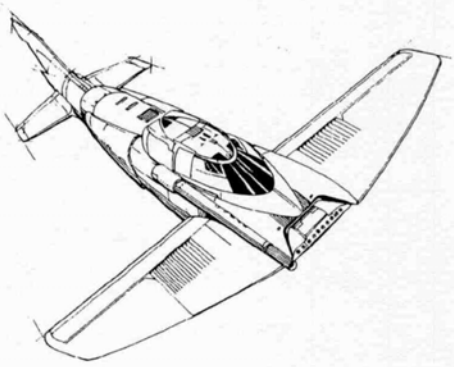
Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 10
Max Thrust: 15
Armor: 40/23/20
Mass: 35 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 10

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
SRM 4	Nose	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—

SL-21L SHOLAGAR

See SL-21 for remaining specifications
Heat Sinks: 11

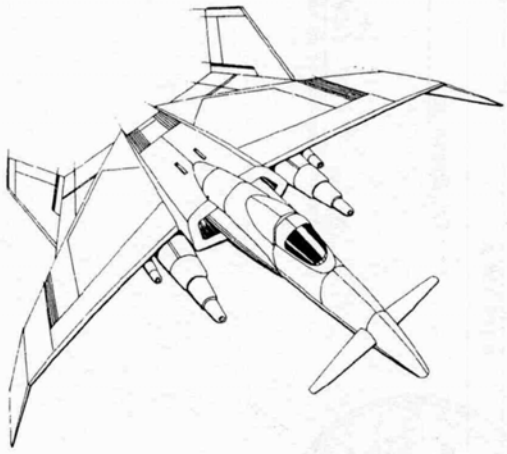
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—



ZRO-114 ZERO

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 73/28/43
Mass: 35 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 10	Nose	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 12						
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—



BATU

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 9
Max Thrust: 14
Armor: 62/38/28
Mass: 40 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 10 (20)
SI: 9

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Large Laser	Nose	12	10	10	10	10
2 Med Pulse Lasers	RW	4	7	7	—	—
2 Med Pulse Lasers	LW	4	7	7	—	—
ER Medium Laser	Aft	5	7	7	—	—
Targeting Computer						
+2 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration A

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Narc Missile Beacon	Nose					
Ammo (Narc) 6						
ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
2 SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
2 SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
+1 Double Heat Sink						

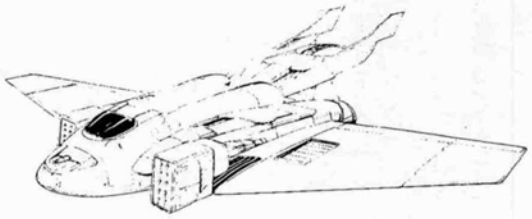
Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
3 Med Pulse Lasers	Nose	4	7	7	—	—
2 Med Pulse Lasers	RW	4	7	7	—	—
2 Med Pulse Lasers	LW	4	7	7	—	—
ER Medium Laser	Aft	5	7	7	—	—
Targeting Computer						

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Gauss Rifle	Nose	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 8						
2 ER Medium Lasers	Nose	5	7	7	—	—
2 ER Small Lasers	RW	2	5	—	—	—
2 ER Small Lasers	LW	2	5	—	—	—
ER Medium Laser	Aft	5	7	7	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS



RGU-133E ROGUE

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 40/27/15
Mass: 40 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 7

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
LRM 15	RW	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 8						
LRM 15	LW	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 8						
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

RGU-133F ROGUE

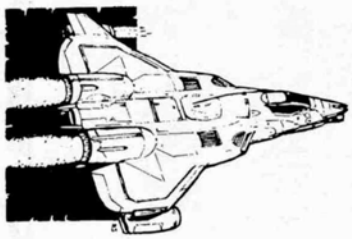
See RGU-133E for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
2 SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
2 SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

RGU-133L ROGUE

See RGU-133E for remaining specifications
Heat Sinks: 16

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—



S-4 SAI

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 8
Max Thrust: 12
Armor: 40/30/25
Mass: 40 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 12 (24)
SI: 8

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER PPC	Nose	15	10	10	10	—
SRM 6+Artemis	RW	4	10	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
SRM 6+Artemis	LW	4	10	—	—	—
Ammo (SRM) 15						

S-4C SAI

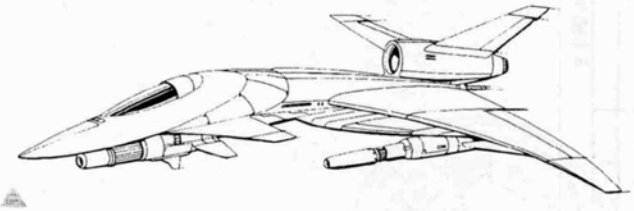
See S-4 for remaining specifications
Tech: Clan
Heat Sinks: 14 (28)
Armor: 40/33/28

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
2 Streak SRM 4	RW	3	8	8	—	—
Ammo (Streak) 25						
2 Streak SRM 4	RW	3	8	8	—	—
Ammo (Streak) 25						

S-7 SAI

See S-4 for remaining specifications
Fuel: 6 tons (480 points)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER Medium Lasers	Nose	5	5	5	—	—
MRM 20	RW	6	12	12	—	—
Ammo (MRM) 12						
MRM 20	LW	6	12	12	—	—
Ammo (MRM) 12						



SULLA

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 9
Max Thrust: 14
Armor: 56/41/35
Mass: 45 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 13 (26)
SI: 9

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
ER Large Laser	RW	12	10	10	10	10
ER Large Laser	LW	12	10	10	10	10
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—

Alternate Configuration A

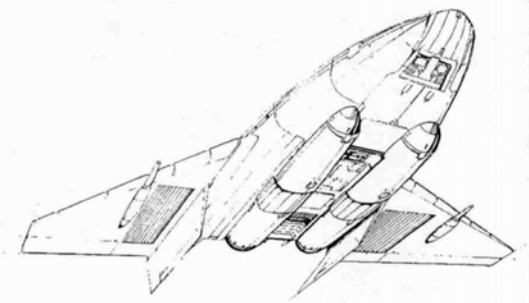
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Large Laser	Nose	12	10	10	10	10
ER Medium Laser	Nose	5	7	7	—	—
LRM 10+Artemis	RW	4	8	8	8	—
Ammo (LRM) 12						
LRM 10+Artemis	LW	4	8	8	8	—
Ammo (LRM) 12						
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—

Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 20+Artemis	RW	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 6						
LRM 20+Artemis	LW	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 6						
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Med Pulse Laser	Nose	4	7	7	—	—
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—



THK-63 TOMAHAWK

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 8
Max Thrust: 12
Armor: 68/43/38
Mass: 45 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 12 (24)
SI: 8

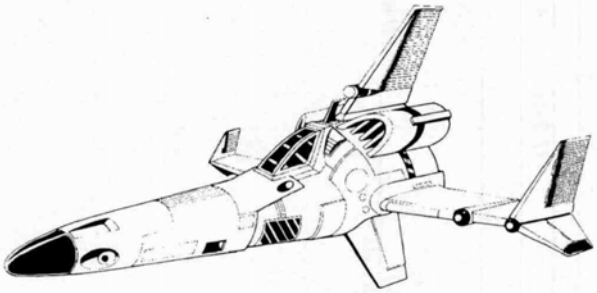
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Small Laser	Nose	1	3	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—

THK-53 TOMAHAWK

See THK-63 for remaining specifications
Armor: 68/47/38
Heat Sinks: 16 (32)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
3 Medium Lasers	RW	3	5	—	—	—
3 Medium Lasers	LW	3	5	—	—	—

СРЕДНИЕ АКИ



CSR-V12 CORSAIR

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 83/50/43
Mass: 50 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 16
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Large Lasers	Nose	8	8	8	—	—
2 Small Lasers	Nose	1	3	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
2 Small Lasers	Aft	1	3	—	—	—

CSR-V20 CORSAIR

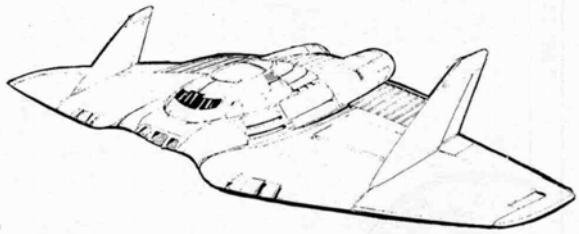
See CSR-V12 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Large Lasers	Nose	8	8	8	—	—
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						

CSR-V12M CORSAIR

See CSR-V12 for remaining specifications
Armor: 83/56/63
Heat Sinks: 19

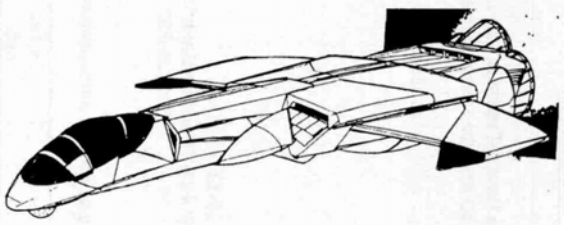
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
2 Small Lasers	Nose	1	3	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—



HCT-213B HELLCAT II

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 78/51/45
Mass: 50 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 15
SI: 7

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Beagle Active Probe	Nose	—	—	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

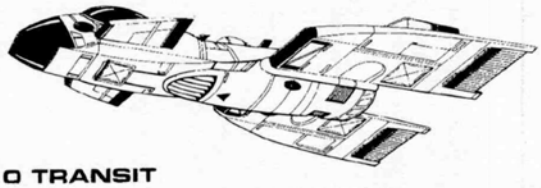


LIGHTNING

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 77/35/33
Mass: 50 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 13
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS



TR-10 TRANSIT

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 77/35/33

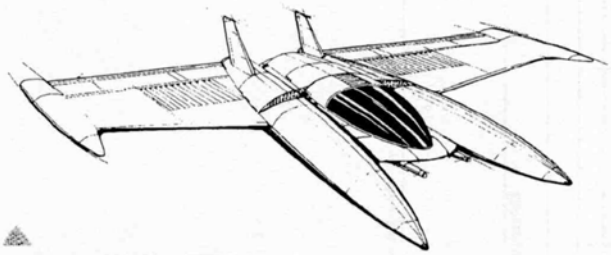
Mass: 50 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 13
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—

TR-11 TRANSIT

See TR-10 for remaining statistics. May carry one observer.

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
Cargo (4 Tons)						

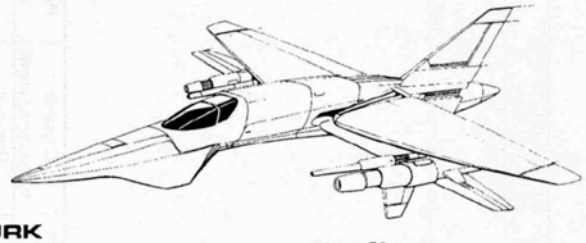


GTHA-500 GOTHA

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 88/54/48

Mass: 60 tons
Fuel: 6 tons (480 points)
Heat Sinks: 14
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
PPC	Nose	10	10	10	—	—
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
LRM 15	RW	5	9	9	9	—
Small Laser	RW	1	3	—	—	—
LRM 15	LW	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 8						
Small Laser	LW	1	3	—	—	—
2 Medium Lasers	Aft	3	5	—	—	—



TURK

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 60/44/46

Mass: 50 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 12 (24)
SI: 7

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
ER Large Laser	RW	12	10	10	10	10
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
ER Large Laser	LW	12	10	10	10	10
+4 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration A

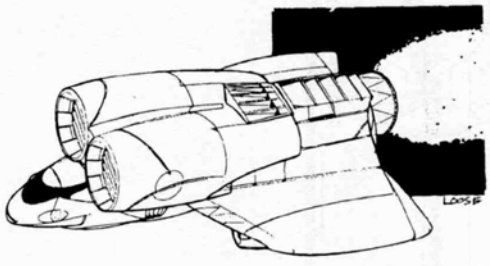
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Gauss Rifle	Nose	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 16						
ER Large Laser	Nose	12	10	10	10	10
SRM 4	RW	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						
SRM 4	LW	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						
Med Pulse Laser	Aft	4	7	7	—	—

Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER Medium Lasers	Nose	5	7	7	—	—
Ultra AC/10	RW	6	15	15	—	—
Ammo (Ultra) 10						
Ultra AC/10	LW	6	15	15	—	—
Ammo (Ultra) 10						

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
ER Large Laser	RW	12	10	10	10	10
Streak SRM 6	RW	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 15						
ER Large Laser	LW	12	10	10	10	10
Streak SRM 6	LW	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 15						
ER Medium Laser	Aft	5	7	7	—	—



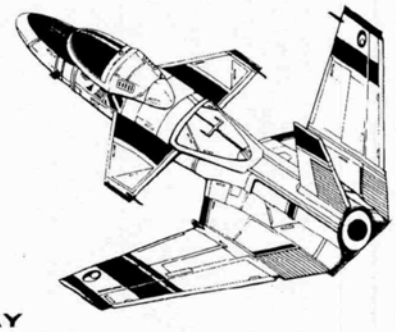
HCT-213 HELLCAT

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 69/40/33

Mass: 60 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 20
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS



F-90 STINGRAY

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 70/45/34

Mass: 60 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 20
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
PPC	Nose	10	10	10	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—

F-90S STINGRAY

See F-90 for remaining specifications
Armor: 62/42/34 **Heat Sinks:** 19

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/5	Nose	1	5	5	—	—
Ammo (AC) 20						
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—

F-92 STINGRAY

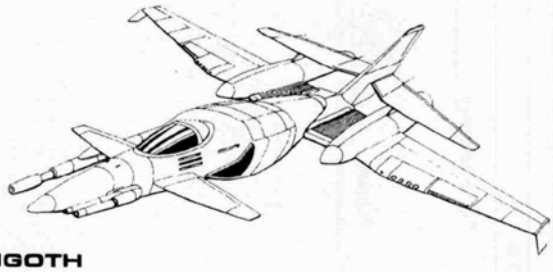
See F-90 for remaining specifications
Heat Sinks: 20 (40)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER PPC	Nose	15	10	10	10	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
ER Large Laser	RW	12	8	8	8	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
ER Large Laser	LW	12	8	8	8	—

F-94 STINGRAY

See F-90 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Large Laser	Nose	12	8	8	8	—
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
LRM 10	RW	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 12						
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
LRM 10	LW	4	6	6	6	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—



VISIGOTH

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 77/47/43

Mass: 60 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 16 (32)
SI: 7

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LB 10-X AC	Nose	2	6	6	—	—
Ammo (LB-X) 30						
3 ER Medium Lasers	Nose	5	7	7	—	—
Streak SRM 4	RW	3	8	8	—	—
Ammo (Streak) 25						
Small Pulse Laser	RW	2	3	—	—	—
Streak SRM 4	LW	3	8	8	—	—
Ammo (Streak) 25						
Small Pulse Laser	LW	2	3	—	—	—
2 ER Medium Lasers	Aft	5	7	7	—	—

Alternate Configuration A

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
2 ER Medium Lasers	Nose	5	7	7	—	—
LRM 20+Artemis	RW	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 12						
LRM 20+Artemis	LW	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 12						
2 ER Medium Lasers	Aft	5	7	7	—	—

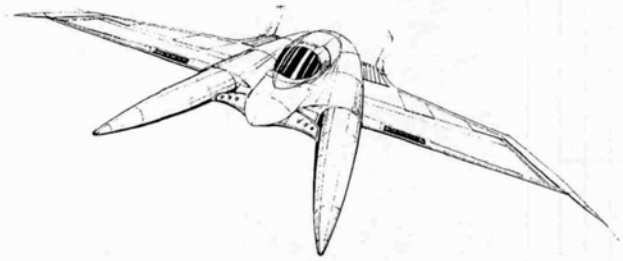
Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Lg Pulse Lasers	Nose	10	10	10	10	—
Large Pulse Laser	RW	10	10	10	10	—
Large Pulse Laser	LW	10	10	10	10	—
Med Pulse Laser	Aft	4	7	7	—	—

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Pulse Laser	Nose	10	10	10	10	—
Med Pulse Laser	Nose	4	7	7	—	—
Large Pulse Laser	RW	10	10	10	10	—
Med Pulse Laser	RW	4	7	7	—	—
Large Pulse Laser	LW	10	10	10	10	—
Med Pulse Laser	LW	4	7	7	—	—
SRM 4	Aft	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						

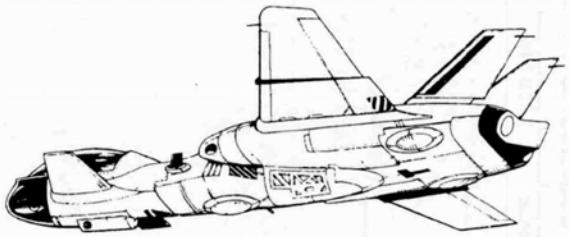
FIGHTER GAME STATISTICS



IRN-SD1 IRONSIDES

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 66/36/51
Mass: 65 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10 (20)
SI: 7

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 PPC	Nose	10	10	10	—	—
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
2 SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
2 SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—



LCF-R15 LUCIFER

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 75/38/37
Mass: 65 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 20
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Large Lasers	Nose	8	8	8	—	—
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 30						
2 Small Lasers	RW	1	3	—	—	—
2 Small Lasers	LW	1	3	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

LCF-R16 LUCIFER

See LCF-R15 for remaining specifications
Armor: 75/48/38
Heat Sinks: 20 (40)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER Large Lasers	Nose	12	8	8	8	—
LRM 20+Artemis	Nose	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 12						
Streak SRM 2	RW	2	4	—	—	—
Ammo (Streak) 50						
Streak SRM 2	LW	2	4	—	—	—
Med Pulse Laser	Aft	4	6	—	—	—

LCF-R16K LUCIFER II

See LCF-R15 for remaining specifications
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Fuel: 4 tons (320 points)
Armor: 45/24/26

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 6						
2 Small Lasers	RW	1	3	—	—	—
2 Small Lasers	LW	1	3	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

LCF-R16KR LUCIFER II

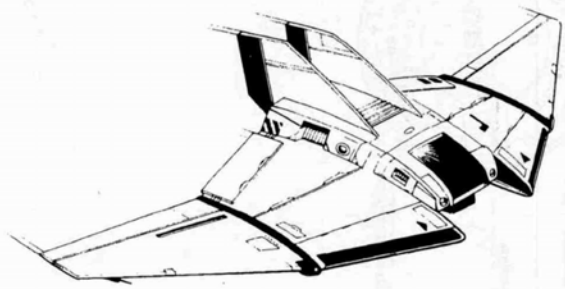
See LCF-R15 for remaining specifications
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Heat Sinks: 20 (40)
Armor: 49/24/26

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER Large Lasers	Nose	12	8	8	8	—
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
2 SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
Small Pulse Laser	RW	2	3	—	—	—
Small Pulse Laser	LW	2	3	—	—	—
Med Pulse Laser	Aft	4	6	—	—	—

LCF-R20 LUCIFER

See LCF-R15 for remaining specifications
Armor: 150/80/73
Heat Sinks: 23

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Large Lasers	Nose	8	8	8	—	—
2 Small Lasers	RW	1	3	—	—	—
2 Small Lasers	LW	1	3	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—



SL-17 SHILONE

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 70/44/36
Mass: 65 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 20
SI: 6

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
SRM 4	Aft	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						

FIGHTER GAME STATISTICS

SL-17AC SHILONE

See SL-17 for remaining specifications

Heat Sinks: 19

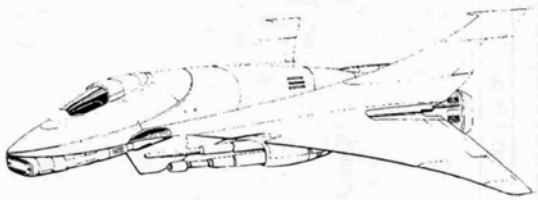
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 AC/2	Nose	1	2	2	2	—
Ammo (AC) 45						
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
SRM 4	Aft	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						

SL-17R SHILONE

See SL-17 for remaining specifications

Heat Sinks: 20 (40)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
SRM 4	Aft	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						



JAGATAI

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 76/50/46

Mass: 70 tons
Fuel: 4 tons (320 points)
Heat Sinks: 15 (30)
SI: 7

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
Large Pulse Laser	RW	10	10	10	10	—
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
Large Pulse Laser	LW	10	10	10	10	—
Large Pulse Laser	Aft	10	10	10	10	—
+2 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration A

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Ultra AC/20	Nose	14	30	30	—	—
Ammo (Ultra) 20						
ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
Streak SRM 6	RW	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 15						
Streak SRM 6	LW	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 15						
ER Large Laser	Aft	12	10	10	10	10
+5 Double Heat Sinks						

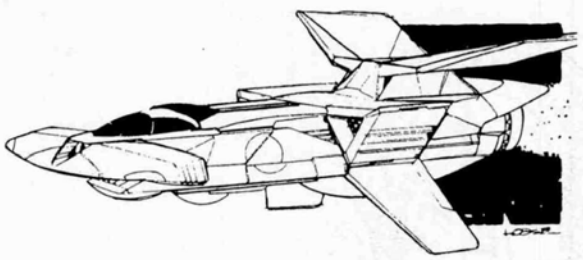
Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Gauss Rifles	Nose	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 32						
ER Large Laser	RW	12	10	10	10	10
ER Large Laser	LW	12	10	10	10	10
Med Pulse Laser	Aft	4	7	7	—	—
ER Medium Laser	Aft	5	7	7	—	—

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LB 20-X AC	Nose	6	12	12	—	—
Ammo (LB-X) 10						
2 ER Large Lasers	Nose	12	10	10	10	10
LRM 10	RW	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 12						
LRM 10	LW	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 12						
Large Pulse Laser	Aft	10	10	10	10	—
ER Large Laser	Aft	12	10	10	10	10

ТЯЖЁЛЫЕ АКИ



EAGLE

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 91/52/40

Mass: 75 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 25
SI: 7

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

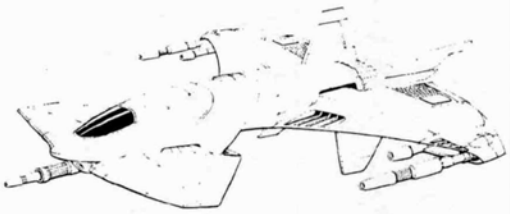
FIGHTER GAME STATISTICS

HMR-HD HAMMERHEAD

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 7
Max Thrust: 11
Armor: 86/50/30

Mass: 75 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 10
SI: 8

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 15						



SABUTAI

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 72/45/40

Mass: 75 tons
Fuel: 3 tons (240 points)
Heat Sinks: 15 (30)
SI: 7

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Gauss Rifle	Nose	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 8						
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
Large Pulse Laser	RW	10	10	10	10	—
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
Large Pulse Laser	LW	10	10	10	10	—
2 ER Small Lasers	Aft	2	5	—	—	—
+6 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration A

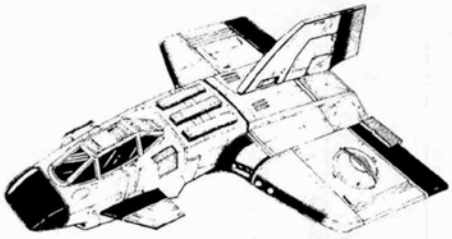
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LB 20-X AC	Nose	6	12	12	—	—
Ammo (LB-X) 15						
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
Ultra AC/20	RW	14	30	30	—	—
Ammo (Ultra) 5						
ER Small Laser	RW	2	5	—	—	—
Ultra AC/20	LW	14	30	30	—	—
Ammo (Ultra) 5						
ER Small Laser	LW	2	5	—	—	—
2 ER Medium Lasers	Aft	5	7	7	—	—

Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
TAG	Nose	—	—	—	—	—
Narc Missile Beacon	Nose	0	—	—	—	—
Ammo (Narc) 12						
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 6						
Large Pulse Laser	Nose	10	10	10	10	—
2 LRM 20	RW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
2 LRM 20	LW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
Med Pulse Laser	Aft	4	7	7	—	—
ECM Suite	Aft	—	—	—	—	—

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
4 ER Large Lasers	Nose	12	10	10	10	10
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
3 ER Medium Lasers	RW	5	7	7	—	—
3 ER Medium Lasers	LW	5	7	7	—	—



TR-13 TRANSGRESSOR

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 92/51/40

Mass: 75 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 25
SI: 7

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

TR-13A TRANSGRESSOR

See TR-13 for remaining specifications
Heat Sinks: 25 (50)

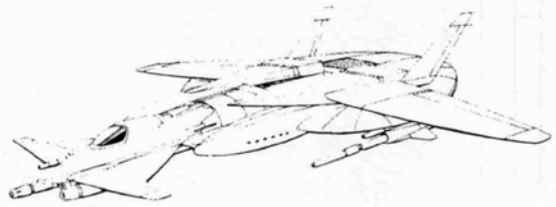
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER Large Laser	Nose	12	8	8	8	—
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
ER Large Laser	RW	12	8	8	8	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
ER Large Laser	LW	12	8	8	8	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

TR-14 TRANSGRESSOR AC

See TR-13 for remaining specifications
Armor: 81/50/39

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS



JENGIZ

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 97/63/48

Mass: 80 tons
Fuel: 4 tons (320 points)
Heat Sinks: 20 (40)
SI: 8

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LB 10-X AC	Nose	2	6	6	—	—
Ammo (LB-X) 10						
ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
Med Pulse Laser	Nose	4	7	7	—	—
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
Large Pulse Laser	RW	10	10	10	10	—
Med Pulse Laser	RW	4	7	7	—	—
SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
Large Pulse Laser	LW	10	10	10	10	—
Med Pulse Laser	LW	4	7	7	—	—
SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
Med Pulse Laser	Aft	4	7	7	—	—
ECM Suite	Aft	—	—	—	—	—

Alternate Configuration A

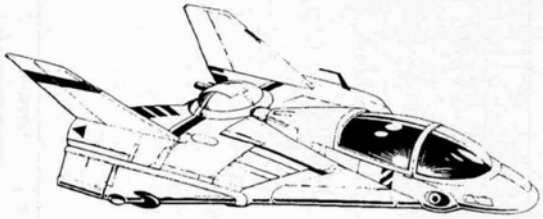
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
2 Lg Pulse Lasers	RW	10	10	10	10	—
2 Lg Pulse Lasers	LW	10	10	10	10	—
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—
+7 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Gauss Rifle	Nose	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 24						
2 ER Medium Lasers	Nose	5	7	7	—	—
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
LRM 20+Artemis	RW	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 6						
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
LRM 20+Artemis	LW	6	16	16	16	—
Ammo (LRM) 6						
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
3 Streak SRM 6	Nose	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 45						
LB 20-X AC	RW	6	12	12	—	—
Ammo (LB-X) 10						
LB 20-X AC	LW	6	12	12	—	—
Ammo (LB-X) 10						
Streak SRM 4	Aft	3	8	8	—	—
Ammo (Streak) 25						
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—



SL-15 SLAYER

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 94/50/48

Mass: 80 tons
Fuel: 10 tons (800 points)
Heat Sinks: 20
SI: 8

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/10	Nose	3	10	10	—	—
Ammo (AC) 20						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	RW	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

SL-15A SLAYER

See SL-15 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 15	Nose	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 16						
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	RW	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

SL-15B SLAYER

See SL-15 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 15	Nose	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 16						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	RW	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—
SRM 6	Aft	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						

SL-15C SLAYER

See SL-15 for remaining specifications

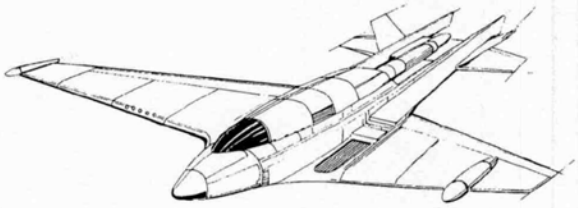
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	RW	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—
LRM 15	Aft	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 16						

SL-15R SLAYER

See SL-15 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LB 10-X AC	Nose	2	6	6	—	—
Ammo (LB-X) 30						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	RW	3	5	—	—	—
2 Medium Lasers	LW	3	5	—	—	—
Medium Laser	Aft	3	5	—	—	—

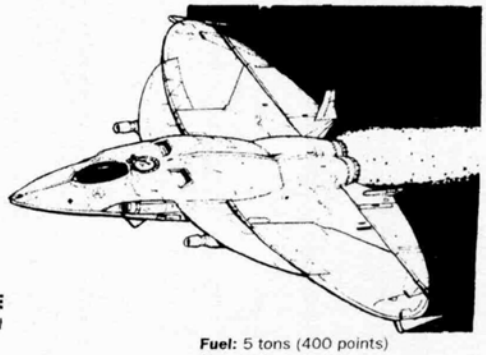
FIGHTER GAME STATISTICS



RPR-100 RAPIER

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 73/40/49
Mass: 85 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 12 (24)
SI: 9

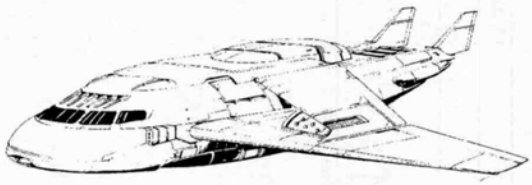
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
2 PPC	Nose	10	10	10	—	—
LRM 10	Nose	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 12						



EST-R3 EIS

Type: Aerospace Figl
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 110/85/69
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 11 (22)
SI: 9

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
2 Gauss Rifles	Nose	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 32						
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—



AHB-443 AHAB

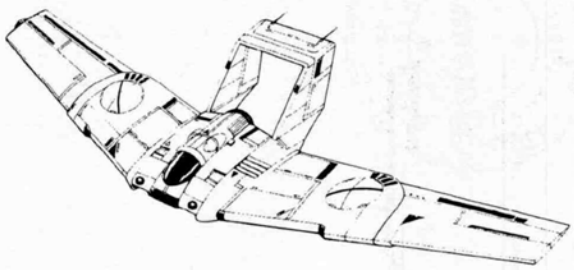
Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 94/59/46
Mass: 90 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 14
SI: 9

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Narc Missile Beacon	Nose	0	—	—	—	—
Ammo (Narc) 24						
LRM 20	RW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 18						
SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
LRM 20	LW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 18						
SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
2 Medium Lasers	Rear	3	5	—	—	—

AHB-X AHAB

See AHB-443 for remaining specifications
Heat Sinks: 18

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
3 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
LRM 20	RW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 18						
SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
LRM 20	LW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 18						
SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
2 Medium Lasers	Aft	3	5	—		—



CHP-W5 CHIPPEWA

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 54/24/29
Mass: 90 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 25
SI: 9

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 LRM 15	Nose	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 32						
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
2 Large Lasers	RW	8	8	8	—	—
2 Large Lasers	LW	8	8	8	—	—
2 Small Lasers	Aft	1	3	—	—	—

FIGHTER GAME STATISTICS

CHP-W7 CHIPPEWA

See CHP-W5 for remaining specifications

Armor: 54/29/33 **Heat Sinks:** 25 (50)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 LRM 15	Nose	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 16						
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
2 Lg Pulse Lasers	RW	10	9	9	—	—
2 Lg Pulse Lasers	LW	10	9	9	—	—
2 Sm Pulse Lasers	Aft	2	3	—	—	—

CHP-W10 CHIPPEWA

See CHP-W5 for remaining specifications

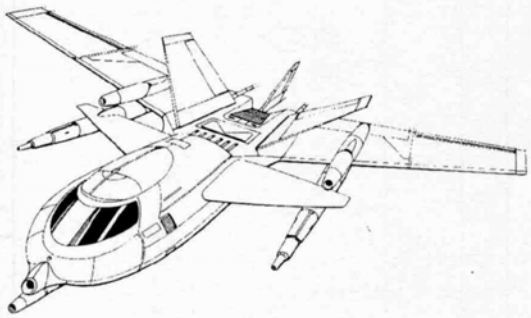
Armor: 98/58/78

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 LRM 15	Nose	5	9	9	9	—
Ammo (LRM) 32						
2 Medium Lasers	Nose	3	5	—	—	—
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Large Laser	LW	8	8	8	—	—
2 Small Lasers	Aft	1	3	—	—	—

SCYTHA

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Armor: 99/66/48

Mass: 90 tons
Fuel: 4 tons (320 points)
Heat Sinks: 20 (40)
SI: 9



Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Ultra AC/20	Nose	14	30	30	—	—
Ammo (Ultra) 10						
ER Large Laser	Nose	12	10	10	10	10
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
2 ER Large Lasers	RW	12	10	10	10	10
2 ER Large Lasers	LW	12	10	10	10	10
2 ER Med. Lasers	Aft	5	7	7	—	—
+6 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration A

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Narc Missile Beacon	Nose	0	—	—	—	—
Ammo (Narc) 6						
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 6						
SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
LRM 20	RW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 6						
SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
ER Large Laser	RW	12	10	10	10	10
LRM 20	LW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 6						
SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
ER Large Laser	LW	12	10	10	10	10
Streak SRM 6	Aft	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 15						
+4 Double Heat Sinks						

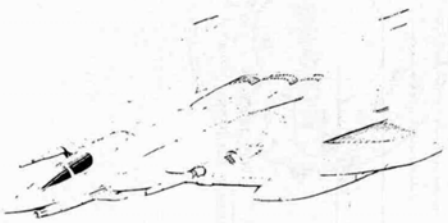
Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Pulse Laser	Nose	10	10	10	10	—
Anti-Missile System	Nose	1	5*	—	—	—
Ammo (AMS) 24						
2 Lg Pulse Lasers	RW	10	10	10	10	—
2 Lg Pulse Lasers	LW	10	10	10	10	—
2 Med Pulse Lasers	Aft	4	7	7	—	—
Targeting Computer						

* Damage only inflicted against missiles

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 Med Pulse Lasers	Nose	4	7	7	—	—
Gauss Rifle	RW	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 8						
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
Gauss Rifle	LW	1	15	15	15	
Ammo (Gauss) 8						
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—



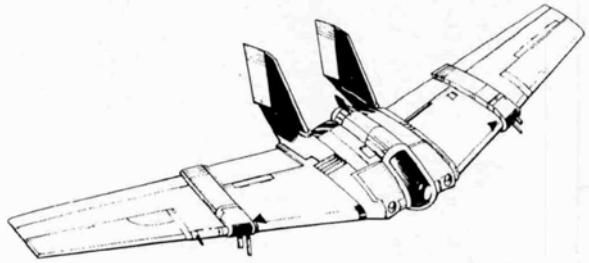
KIRGHIZ

Type: Aerospace Fighter
Tech: Clan OmniFighter
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 97/62/48

Mass: 100 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 20 (40)
SI: 10

Primary Configuration

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LB 10-X AC	Nose	2	6	6	—	—
Ammo (LB-X) 20						
Gauss Rifle	RW	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 12						
ER Large Laser	RW	12	10	10	10	10
Gauss Rifle	LW	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 12						
ER Large Laser	LW	12	10	10	10	10
2 Streak SRM 6	Aft	4	12	12	—	—
Ammo (Streak) 30						
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—



KIRGHIZ (CONTINUED)

Alternate Configuration A

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
LB 2-X AC	RW	1	1	1	1	1
Ammo (LB-X) 45						
2 Lg Pulse Lasers	RW	10	10	10	10	—
LB 2-X AC	LW	1	1	1	1	1
Ammo (LB-X) 45						
2 Lg Pulse Lasers	LW	10	10	10	10	—
ER Large Laser	Aft	12	10	10	10	10
ER Small Laser	Aft	2	5	—	—	—
+4 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration B

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
ER PPC	Nose	15	15	15	15	—
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 6						
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
2 LRM 20	RW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 16						
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
2 LRM 20	LW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 16						
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
Med Pulse Laser	Aft	4	7	7	—	—
+6 Double Heat Sinks						

Alternate Configuration C

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Ultra AC/20	Nose	14	30	30	—	—
Ammo (Ultra) 10						
2 Lg Pulse Lasers	Nose	10	10	10	10	—
ER Small Laser	Nose	2	5	—	—	—
ER PPC	RW	15	15	15	15	—
ER PPC	LW	15	15	15	15	—
2 ER Large Lasers	Aft	12	10	10	10	10
Cargo (10 Tons)						

F-100 RIEVER

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 96/61/48
Mass: 100 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 28
SI: 10

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
LRM 10	Nose	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 24						
2 SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
2 SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						

F-100A RIEVER

See F-100 for remaining specifications

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
2 SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 15						
2 SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
2 SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						

F-100B RIEVER

See F-100 for remaining specifications
Armor: 76/57/44

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 10						
LRM 10	Nose	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 24						
AC/5	RW	1	5	5	—	—
Ammo (AC) 20						
AC/5	LW	1	5	5	—	—
Ammo (AC) 20						

F-700 RIEVER

See F-100 for remaining specifications
Safe Thrust: 6
Max Thrust: 9
Heat Sinks: 20 (40)
Armor: 91/60/47

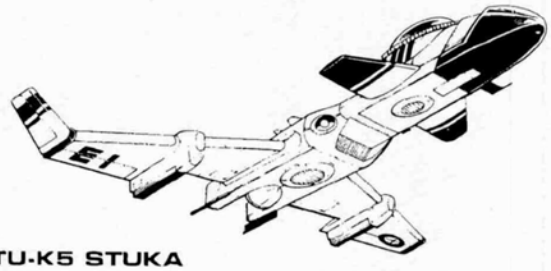
Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
AC/20	Nose	7	20	—	—	—
Ammo (AC) 15						
LRM 10	Nose	4	6	6	6	—
Ammo (LRM) 24						
SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						

F-700A RIEVER

See F-100 for remaining specifications
Armor: 96/61/56
Heat Sinks: 20 (40)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 LB 10-X AC	Nose	2	6	6	—	—
Ammo (LB-X) 40						
2 SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
3 SRM 6	RW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						
3 SRM 6	LW	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 30						

FIGHTER GAME STATISTICS



STU-K5 STUKA

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 94/54/48

Mass: 100 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 30
SI: 10

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
SRM 4	Nose	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 25						
2 Large Lasers	RW	8	8	8	—	—
2 Large Lasers	LW	8	8	8	—	—
2 Medium Lasers	Aft	3	5	—	—	—

STU-D6 STUKA

See STU-K5 for remaining specifications
Armor: 94/54/56
Heat Sinks: 20 (40)

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 SRM 6	Nose	4	8	—	—	—
Ammo (SRM) 60						
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
2 Large Lasers	RW	8	8	8	—	—
LRM 20	RW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
2 Large Lasers	LW	8	8	8	—	—
LRM 20	LW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
2 Medium Lasers	Aft	3	5	—	—	—

STU-K10 STUKA

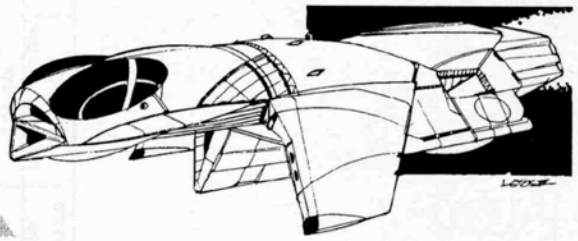
See STU-K5 for remaining specifications
Heat Sinks: 32

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 30						
4 Small Lasers	Nose	1	3	—	—	—
2 Large Lasers	RW	8	8	8	—	—
2 Large Lasers	LW	8	8	8	—	—
2 Medium Lasers	Aft	3	5	—	—	—

STU-K15 STUKA

See STU-K5 for remaining specifications
Armor: 69/45/43

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
6 Small Lasers	Nose	1	3	—	—	—
LRM 20	Nose	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 18						
SRM 4	Nose	3	6	—	—	—
Ammo (SRM) 50						
2 Large Lasers	RW	8	8	8	—	—
2 Large Lasers	LW	8	8	8	—	—
2 Medium Lasers	Aft	3	5	—	—	—



THUNDERBIRD

Type: Aerospace Fighter
Tech: Inner Sphere
Safe Thrust: 5
Max Thrust: 8
Armor: 91/52/40

Mass: 100 tons
Fuel: 5 tons (400 points)
Heat Sinks: 25
SI: 10

Weapons	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
Large Laser	Nose	8	8	8	—	—
Medium Laser	Nose	3	5	—	—	—
Large Laser	RW	8	8	8	—	—
Medium Laser	RW	3	5	—	—	—
LRM 20	RW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
Large Laser	LW	8	8	8	—	—
Medium Laser	LW	3	5	—	—	—
LRM 20	LW	6	12	12	12	—
Ammo (LRM) 12						
2 Medium Lasers	Aft	3	5	—	—	—

ТАБЛИЦЫ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ

ТАБЛИЦА INNER SPHERE STANDARD WEAPONS

Тип	Класс	Нагрев	Значение Атаки	Макс. диапазон	Вес, т	Боеприпас, за 1 т
Энергетическое Оружие						
ER Laser (Large)	Лазер	12	8	Длинный	5	-
ER Laser (Medium)	Лазер	5	5	Средний	1	-
ER Laser (Small)	Лазер	2	3	Короткий	0.5	-
Flamer	Точечная Оборона	3	2	Короткий	1	-
Large Laser	Лазер	8	8	Средний	5	-
Medium Laser	Лазер	3	5	Короткий	1	-
Small Laser	Точечная Оборона	1	3	Короткий	0.5	-
PPC	PPC	10	10	Средний	7	-
ER PPC	PPC	15	10	Длинный	7	-
Pulse Laser (Large)	Импульсный Лазер	10	9	Средний	7	-
Pulse Laser (Medium)	Импульсный Лазер	4	6	Короткий	2	-
Pulse Laser (Small)	Точечная Оборона	2	3	Короткий	1	-
Баллистическое Оружие						
Anti-Missile System	AMS	1	3**	-	0.5	12
Autocannon/2	Автопушка	1	2	Длинный	6	45
Autocannon/5	Автопушка	1	5	Средний	8	20
Autocannon/10	Автопушка	3	10	Средний	12	10
Autocannon/20	Автопушка	7	20	Короткий	14	5
Gauss Rifle	Автопушка	1	15	Длинный	15	8
Light Gauss Rifle	Автопушка	1	8	Сверхдлинный	12	16
LB 2-X AC	LB-X AC	1	2	Сверхдлинный	6	45
LB 5-X AC	LB-X AC	1	3	Длинный	8	20
LB 10-X AC	LB-X AC	2	6	Средний	11	10
LB 20-X AC	LB-X AC	6	12	Средний	14	5
Machine Gun	Точечная Оборона	0	2	Короткий	0.5	200
Ultra AC/2	Автопушка	2	3	Сверхдлинный	7	45
Ultra AC/5	Автопушка	2	7	Длинный	9	20
Ultra AC/10	Автопушка	8	15	Длинный	13	10
Ultra AC/20	Автопушка	16	30	Средний	15	5
Ракетное Оружие						
LRM 5	LRM	2	3	Длинный	2	24
LRM 10	LRM	4	6	Длинный	5	12
LRM 15	LRM	5	9	Длинный	7	8
LRM 20	LRM	6	12	Длинный	10	6
LRM 5 + Artemis	LRM	2	4	Длинный	3	24
LRM 10 + Artemis	LRM	4	8	Длинный	6	12
LRM 15 + Artemis	LRM	5	12	Длинный	8	8
LRM 20 + Artemis	LRM	6	16	Длинный	11	6
MRM 10	MRM	4	6	Средний	3	24
MRM 20	MRM	6	12	Средний	7	12
MRM 30	MRM	10	18	Средний	10	8
MRM 40	MRM	12	24	Средний	12	6
Narc Missile Beacon	*	0	-	Короткий	3	6
Improved Narc Launcher	*	0	-	Средний	5	3
SRM 2	SRM	2	2	Короткий	1	50
SRM 4	SRM	3	6	Короткий	2	25
SRM 6	SRM	4	8	Короткий	3	15
SRM 2 + Artemis	SRM	2	4	Короткий	2	50

ТАБЛИЦА INNER SPHERE STANDARD WEAPONS (продолжение)

Тип	Класс	Нагрев	Значение Атаки	Макс. диапазон	Вес, т	Боеприпас, за 1 т
SRM 4 + Artemis	SRM	3	12	Короткий	3	25
SRM 6 + Artemis	SRM	4	1	Короткий	4	15
Streak SRM 2	SRM	2	4	Короткий	1.5	50
Streak SRM 4	SRM	3	8	Короткий	3	25
Streak SRM 6	SRM	4	12	Короткий	4.5	15

* Установки Narc действуют только против наземных юнитов *BattleTech*, и только эти юниты могут извлекать пользу из сигналов наведения Narc (см. с.133, *BMR*)
** Только против ракет

ТАБЛИЦА CLAN STANDARD WEAPONS

Тип	Класс	Нагрев	Значение Атаки	Макс. диапазон	Вес, т	Боеприпас, за 1 т
Энергетическое Оружие						
ER Laser (Large)	Лазер	12	10	Сверхдлинный	4	-
ER Laser (Medium)	Лазер	5	7	Средний	1	-
ER Laser (Small)	Лазер	2	5	Короткий	0.5	-
Heavy Laser (Large)	Лазер	18	16	Длинный	4	-
Heavy Laser (Medium)	Лазер	7	10	Средний	1	-
Heavy Laser (Small)	Лазер	3	6	Короткий	0.5	-
Flamer	Точечная Оборона	2	2	Короткий	0.5	-
ER PPC	PPC	15	15	Длинный	6	-
Pulse Laser (Large)	Импульсный Лазер	10	10	Длинный	6	-
Pulse Laser (Medium)	Импульсный Лазер	4	7	Средний	2	-
Pulse Laser (Small)	Импульсный Лазер	2	3	Короткий	1	-
Баллистическое Оружие						
Anti-Missile System	AMS	1	5+	-	0.5	24
Gauss Rifle	Автопушка	1	15	Длинный	12	8
LB 2-X AC	LB-X AC	1	1	Сверхдлинный	5	45
LB 5-X AC	LB-X AC	1	3	Длинный	7	20
LB 10-X AC	LB-X AC	2	6	Средний	10	10
LB 20-X AC	LB-X AC	6	12	Средний	12	5
Machine Gun	Точечная Оборона	0	2	Короткий	0.25	200
Ultra AC/2	Автопушка	2	3	Сверхдлинный	5	45
Ultra AC/5	Автопушка	2	7	Длинный	7	20
Ultra AC/10	Автопушка	6	15	Средний	10	10
Ultra AC/20	Автопушка	14	30	Средний	12	5
Ракетное Оружие						
ATM 3	ATM	2	4*	Средний*	1.5	20
ATM 6	ATM	4	8*	Средний*	3.5	10
ATM 9	ATM	6	14*	Средний*	5	7
ATM 12	ATM	8	20*	Средний*	7	5
LRM 5	LRM	2	3	Длинный	1	24
LRM 10	LRM	4	6	Длинный	2.5	12
LRM 15	LRM	5	9	Длинный	3.5	8
LRM 20	LRM	6	12	Длинный	5	6
LRM 5 + Artemis	LRM	2	4	Длинный	2	24
LRM 10 + Artemis	LRM	4	8	Длинный	3.5	12
LRM 15 + Artemis	LRM	5	12	Длинный	4.5	8
LRM 20 + Artemis	LRM	6	16	Длинный	6	6
Narc Missile Beacon	**	0	-	-	2	6
SRM 2	SRM	2	2	Короткий	0.5	50

ТАБЛИЦА CLAN STANDARD WEAPONS (продолжение)

Тип	Класс	Нагрев	Значение Атаки	Макс. диапазон	Вес, т	Боеприпас, за 1 т
SRM 4	SRM	3	6	Короткий	1	25
SRM 6	SRM	4	8	Короткий	1.5	15
SRM 2 + Artemis	SRM	2	4	Короткий	1.5	50
SRM 4 + Artemis	SRM	3	6	Короткий	2	25
SRM 6 + Artemis	SRM	4	10	Короткий	2.5	15
Streak SRM 2	SRM	2	4	Средний	1	50
Streak SRM 4	SRM	3	8	Средний	2	25
Streak SRM 6	SRM	4	12	Средний	3	15

* Это значение отражает АТМ, использующие стандартные ракеты. Если в игре используются только истребительные юниты (без разделения их оружия по отсекам), игроки могут добавить полными тоннами боеприпасы дальнего радиуса действия (ER) или высоковзрывчатые (HE). При использовании ER-боеприпасов увеличьте диапазон до сверхдлинного и разделите на 2 Значение Атаки (округляя вверх). Если используются HE-боеприпасы, уменьшите диапазон до короткого и умножьте Значение Атаки на 1.5 (округляя вверх).
** Установки Narc действуют только против наземных юнитов *BattleTech*, и только эти юниты могут извлекать пользу из сигналов наведения Narc (см. с.133, *BMR*)
+ Только против ракет

ТАБЛИЦА CAPITAL WEAPONS

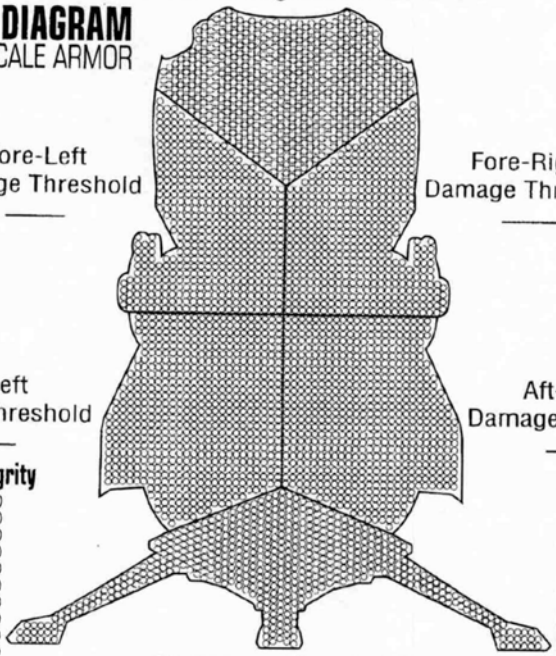
Тип	Класс	Нагрев	Значение Атаки	Макс. диапазон	Вес, т	Боеприпас, за 1 т
Энергетическое Оружие						
NL35	Палубный Лазер	52	3.5	Длинный	700	-
NL45	Палубный Лазер	70	4.5	Сверхдлинный	900	-
NL55	Палубный Лазер	85	5.5	Сверхдлинный	1,100	-
Light NPPC	Палубная PPC	105	7	Длинный	1,400	-
Medium NPPC	Палубная PPC	135	9	Сверхдлинный	1,800	-
Heavy NPPC	Палубная PPC	225	15	Сверхдлинный	3,000	-
Баллистическое Оружие						
NAC/10	Палубная AC	30	10	Длинный	2,000	0.2
NAC/20	Палубная AC	60	20	Длинный	2,500	0.4
NAC/25	Палубная AC	85	25	Длинный	3,000	0.6
NAC/30	Палубная AC	100	30	Длинный	3,500	0.8
NAC/35	Палубная AC	120	35	Средний	4,000	1
NAC/40	Палубная AC	135	40	Средний	4,500	1.2
Light N-Gauss	Палубная винтовка Гаусса	9	15	Сверхдлинный	4,500	0.2
Medium N-Gauss	Палубная винтовка Гаусса	15	25	Сверхдлинный	5,500	0.4
Heavy N-Gauss	Палубная винтовка Гаусса	18	30	Сверхдлинный	7,000	0.5
Ракетное Оружие						
Killer Whale	Палубная Ракета	20	4	Сверхдлинный	150	50
White Shark	Палубная Ракета	15	3	Сверхдлинный	120	40
Barracuda	Палубная Ракета	10	2	Сверхдлинный	90	30
AR10*	AR10	*	*	*	250	*
Kraken-T**	Палубная Ракета	50	10	Сверхдлинный	220	100
Killer Whale-T**	Палубная Ракета	20	4	Сверхдлинный	160	50
White Shark-T**	Палубная Ракета	15	3	Сверхдлинный	140	40
Barracuda-T**	Палубная Ракета	10	2	Сверхдлинный	100	30
Screen Launcher	Завеса	10	-	Короткий	40	10

* Система AR10 может стрелять ракетами типа Касатка (Killer Whale), Белая Акула (White Shark) или Барракуда (Barracuda) (но не телеуправляемыми ракетами) настолько далеко, насколько позволяют соответствующие боеприпасы
** Телеуправляемые ракеты имеют ограниченный запас топлива (см. *Телеуправляемые Ракеты*, с.41)

AEROTECH 2™

LARGE CRAFT RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM
CAPITAL SCALE ARMOR


Nose Damage Threshold ____
Fore-Left Damage Threshold ____
Fore-Right Damage Threshold ____
Aft-Left Damage Threshold ____
Aft-Right Damage Threshold ____
Aft Damage Threshold ____

KF Drive Integrity

Structural Integrity

Crew Data

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Modifier	+1	+2	+3	+4	+5	Incap.

Vessel Data

Type: _____ Tonnage: _____
Thrust: Technology Base:
Safe Thrust: _____ ☐ Clan
Maximum Thrust: _____ ☐ Inner Sphere

Total Heat Sinks: ___ (___) Single ☐ Double ☐

Heat Generated per Arc:

Nose: _____ Fore-Left: _____
Fore-Right: _____ Left Broadside: _____
Right Broadside: _____ Aft-Left: _____
Aft-Right: _____ Aft: _____

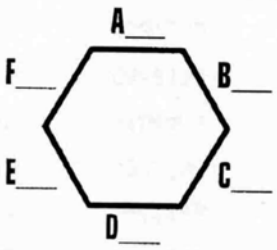
Weapons Inventory

Bay	Location	SRV	MRV	LRV	ERV

Critical Damage

Avionics	+1	+2	+5			
Cargo						
CIC	+2	+4	Dest.			
Docking Collars						
Doors						
Engine	−1	−2	−3	−4	−5	Dest.
Grav Decks						
Life Support	+2					
Sensors	+1	+2	+5			
Thrusters: Left	+1	+2	+3	Dest.		
Thrusters: Right	+1	+2	+3	Dest.		

Advanced Movement Vectors



Velocity Record

Turn#	Thrust	Velocity	Effective Velocity	Fuel
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

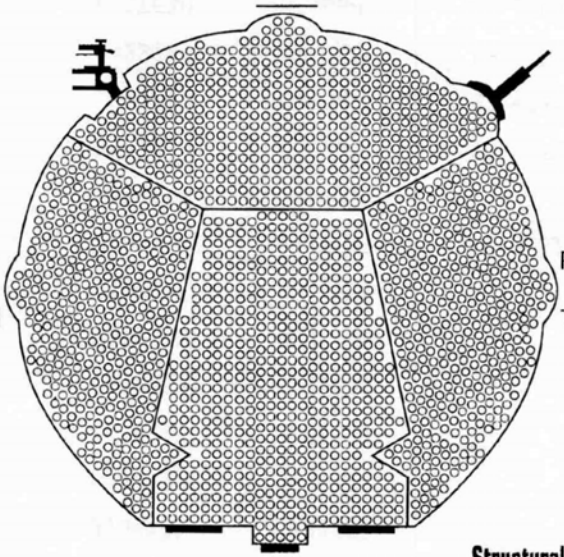
AEROTECH 2™ is a Trademark of FASA Corporation. Copyright 2000. Permission to photocopy for personal use.

AEROTECH 2™

DROPSHIP RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM

Nose
Damage Threshold
___



Left Side
Damage
Threshold
___

Right Side
Damage
Threshold
___

Aft
Damage Threshold
___

Structural Integrity

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Crew Data

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Modifier	+1	+2	+3	+4	+5	Incap.

Vessel Data

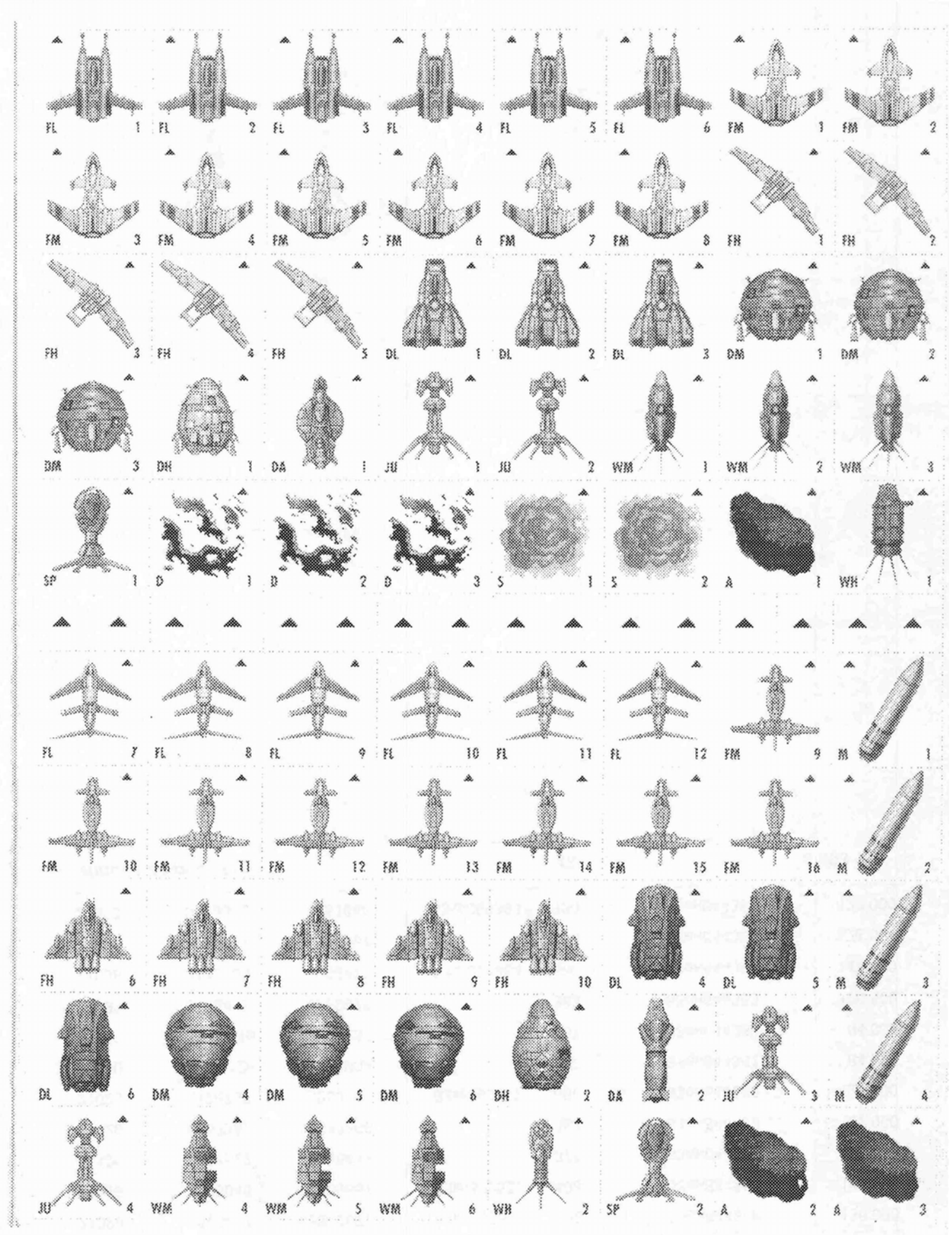
Type: _____ Tonnage: _____
Thrust: Technology Base:
Safe Thrust: _____ ☐ Clan
Maximum Thrust: _____ ☐ Inner Sphere

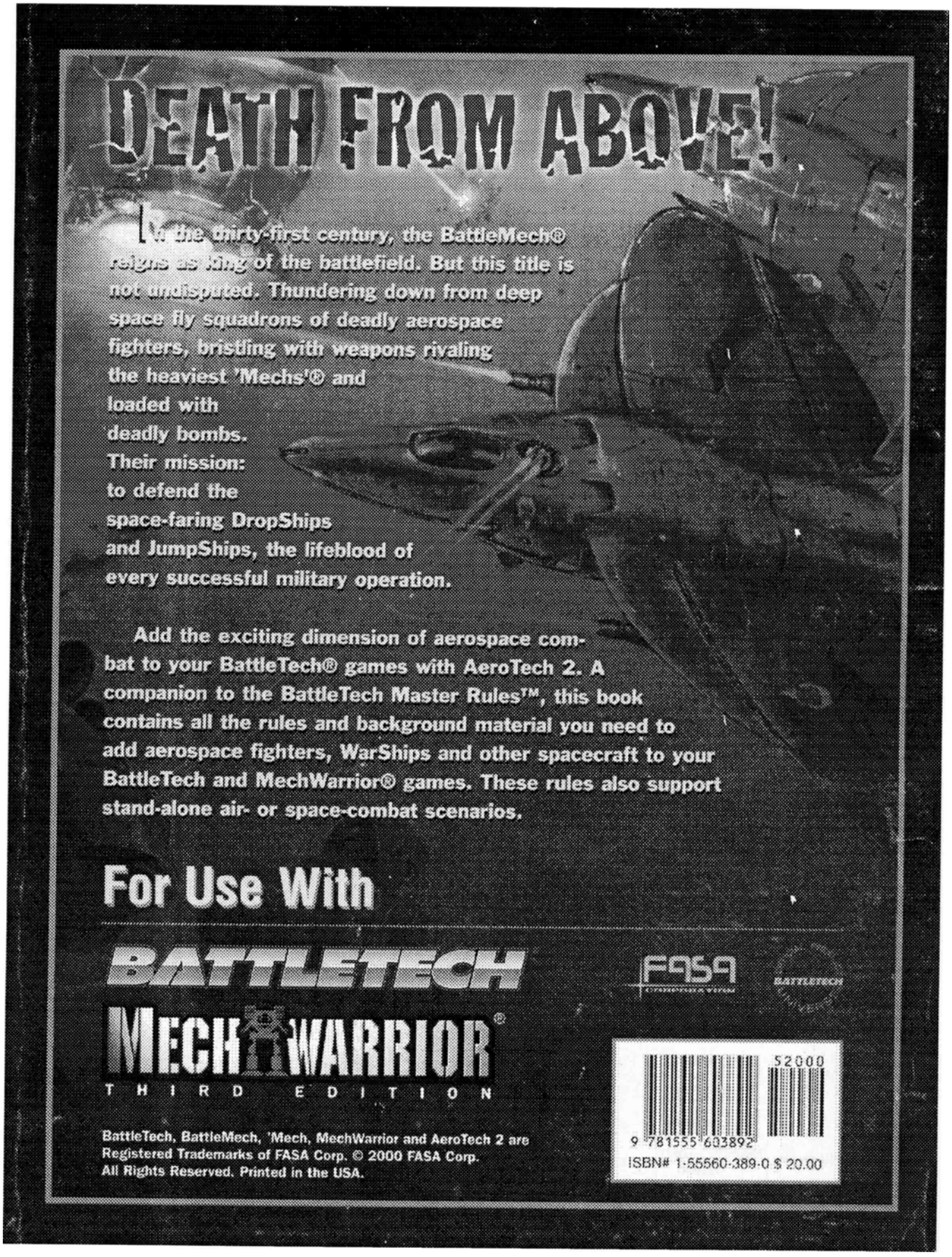
Total Heat Sinks: ___ (___) Single ☐
Heat Generated per Arc: Double ☐

Nose: _____ Aft-Right: _____
Fore-Right: _____ Aft-Left: _____
Fore-Left: _____ Aft: _____

Weapons Inventory

Bay	Location	SRV	MRV	LRV	ERV


FL 1
FL 2
FL 3
FL 4
FL 5
FL 6
FM 1
FM 2
FM 3
FM 4
FM 5
FM 6
FM 7
FM 8
FH 1
FH 2
FH 3
FH 4
FH 5
DL 1
DL 2
DL 3
DM 1
DM 2
DM 3
DH 1
DA 1
JU 1
JU 2
WM 1
WM 2
WM 3
SP 1
D 1
D 2
D 3
S 1
S 2
A 1
WH 1
FL 7
FL 8
FL 9
FL 10
FL 11
FL 12
FM 9
M 1
FM 10
FM 11
FM 12
FM 13
FM 14
FM 15
FM 16
M 2
FH 6
FH 7
FH 8
FH 9
FH 10
DL 4
DL 5
M 3
DL 6
DM 4
DM 5
DM 6
DH 2
DA 2
JU 3
M 4
JU 4
WM 4
WM 5
WM 6
WH 2
SP 2
A 2
A 3


DEATH FROM ABOVE!
In the thirty-first century, the BattleMech® reigns as king of the battlefield. But this title is not undisputed. Thundering down from deep space fly squadrons of deadly aerospace fighters, bristling with weapons rivaling the heaviest 'Mechs'® and loaded with deadly bombs. Their mission: to defend the space-faring DropShips and JumpShips, the lifeblood of every successful military operation.
Add the exciting dimension of aerospace combat to your BattleTech® games with AeroTech 2. A companion to the BattleTech Master Rules™, this book contains all the rules and background material you need to add aerospace fighters, WarShips and other spacecraft to your BattleTech and MechWarrior® games. These rules also support stand-alone air- or space-combat scenarios.
For Use With
BATTLETECH
MECHWARRIOR®
THIRD EDITION
FASA
BattleTech, BattleMech, 'Mech, MechWarrior and AeroTech 2 are Registered Trademarks of FASA Corp. © 2000 FASA Corp. All Rights Reserved. Printed in the USA.
52000
9 781555 603892
ISBN# 1-55560-389-0 $ 20.00